

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI KERAGAMAN BUDYA DAN BANGSA DI
WILAYAH INDONESIA MENGGUNAKAN *MACROMEDIA
FLASH* KELAS V SD/MI**

**Skripsi
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

**RIDHA HIKMA ZAIRA TAMAR
NPM 1411100117
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441H/2019M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
KERAGAMAN BUDYA DAN BANGSA DI WILAYAH INDONESIA
MENGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH* KELAS V SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

**RIDHA HIKMA ZAIRA TAMAR
NPM. 1411100117**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Andi Thahir, S.Ps.I, M.A, Ed.D

Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441H/ 2019 M**

ABSTRAK

Media Pembelajaran merupakan bagian penting dalam pembelajaran, tetapi media pembelajaran yang ditemui sejauh ini masih kurang inovatif terutama dalam era perkembangan teknologi seperti saat ini, dalam proses pembelajaran, media yang digunakan hanya berupa buku paket dan LKS. Berkaitan dengan itu, maka diperlukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran baru yang lebih efektif, dan juga inovatif untuk digunakan oleh pendidik maupun peserta didik SD/MI kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) bagaimana langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash*, (2) bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash*, (3) bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash*. Sasaran dari penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung. Prosedur penelitian mengadaptasi model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg & Gall* yang terdiri dari tujuh tahapan sebagai berikut: (1) Uji lapangan awal (2) Pengembangan Produk Awal (3) Analisis Penelitian (4) Perencanaan Produk (5) Uji Coba Produk Utama (6) Revisi produk akhir (7) Revisi Produk. Analisis instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, pendidik, dan angket respond peserta didik kelas V SD/MI, terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ini berupa media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash*; kualitas produk yang telah dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase 92,3% oleh ahli media, 84% oleh ahli materi, dan 93,8% oleh pendidik dalam kategori sangat layak. Sementara respon peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung pada media interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* dengan persentase 91,2% dan 85,8% dengan kategori sangat layak.

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN
BANGSA DI WILAYAH INDONESIA MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH KELAS V SD/MI**

Nama : Ridha Hikma Zaira Tamar

NPM : 1411100117

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Andi Thahir, S.Ps.I, M.A, Ed.D.

Yuli Yanti, M.Pd.I

NIP. 197604270200701015

NIP.

Ketua Jurusan,

Syofnidah Irfianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: JL. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, Telp. ☎ (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN BANGSA DI WILAYAH INDONESIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH KELAS V SD/MI”**, disusun oleh **RIDHA HIKMA ZAIRA TAMAR, NPM: 1411100117**, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada Hari/Tanggal **Jum'at, 20 September 2019.**

Tim Penguji

Ketua Sidang

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

Sekretaris

: Deri Firmansyah, M.Pd.

Penguji Utama

: Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum.

Penguji I

: Andi Thahir, S.Ps.I, M.A, Ed.D.

Penguji II

: Yuli Yanti, M.Pd.I.

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032000

MOTTO

أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَرْضَ كِفَاتًا ۚ ٢٥

Bukankah Kami menjadikan bumi (tempat) berkumpul

(Q.S Al Mursalat: 25)



PERSEMBAHAN

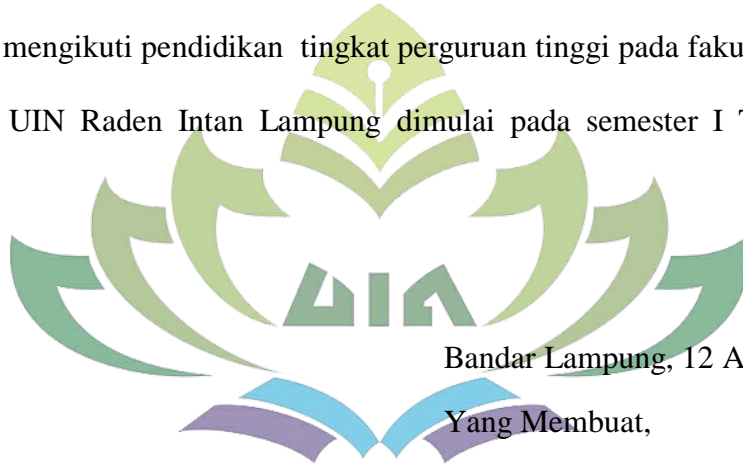
Skripsi ini dipersembahkan kepada Bunda dan Ayah tercinta Ena Suliana dan Agus Effendi Tamar, Kakak dan Adik, Adhie Thyo, M.Kom, Boy Fachri Melansyah, dan Syaira Almaida Zahra Tamar, keluarga besar serta sahabat-sahabat, Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



RIWAYAT HIDUP

Ridha Hikma Zaira Tamar, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 05 November 1996, anak pertama dari pasangan Agus Effendi Tamar dan Ena Suliana, pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 1 Rawa Laut Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Bandar Lampung selesai tahun 2011, dan Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandar Lampung selesai tahun 2014, dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester I Tahun Akademik 2014.



Bandar Lampung, 12 Agustus 2019

Yang Membuat,

Ridha Hikma Zaira Tamar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, pujin dan syukur kehadiran Allah SWT. karena rahmat dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keragaman Budaya Dan Bangsa Di Wilayah Indonesia Menggunakan *Macromedia Flash* Kelas V SD/MI. Sholawat serta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. dan para keluarga, sahabat serta umatnya yang setia pada titah cinta-Nya.

Penyusunan skripsi iini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Ketua dan Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Andi Thahir, S.Ps,I, M.A, Ed.D. selaku pembimbing I dan Ibu Yuli Yanti M.Pd.I. selaku pembimbing II, terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan pengorbanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini.

Bandar Lampung, 12 Agustus 2019

Ridha Hikma Zaira Tamar

NPM. 1411100117



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan Model.....	17
B. Kajian Hasil Penelitian yang relevan.....	41
C. Spesifikasi Produk.....	43
D. Kerangka Berfikir.....	44
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Model Penelitian.....	47
B. Langkah-langkah Penelitian	48
C. Jenis Data.....	55
D. Alat Pengumpulan Data.....	55
E. Instrumen Pengumpulan Data	56
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	60
B. Pembahasan.....	75
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel.1 <i>Tool Box</i>	35
Tabel.2 Daftar Tim Validasi Produk.....	54
Tabel.3 Aturan Pemberian Skor.....	61
Tabel.4 Skala Kelayakan.....	66
Tabel.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel.6 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Tabel.7 Hasil Penilaian Pendidik	71
Tabel.8 Hasil Uji Coba Produk di MIN 10 Bandar Lampung	74
Tabel.9 Hasil Uji Coba Produk di SDN 1 Rawa Laut	76
Tabel.10 Masukan Media Pembelajaran Interaktif	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar.1 Nama Rumah Adat di Indonesia	38
Gambar.2 Nama Pakaian Adat di Indonesia	49
Gambar.3 Nama Tarian Tradisional Daerah di Indonesia	40
Gambar.4 Kerangka Berfikir.....	46
Gambar.5 Langkah-Langkah Penelitian.....	63
Gambar.6 Halaman Judul Media Pembelajaran Keragaman Budaya	64
Gambar.7 Tampilan Isi Media Pembelajaran Keragaman Budaya	67
Gambar.8 Diagram Uji Ahli Media	69
Gambar.9 Diagram Uji Ahli Materi	71
Gambar.10 Diagram Penilaian Pendidik.....	78
Gambar.11 Diagram hasil uji coba produk SD dan MI	83
Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Produk.....	83
Gambar 4.8 Cover media pembelajaran interaktif	84
Gambar 4.10 Tombol Peta Wilayah Indonesia	90
Gambar 4.11 Contoh Daerah Nanggroe Aceh Darussalam.....	91
Gambar 4.12 Tombol Tujuan Pembelajaran.....	93
Gambar 4.13 Tombol Kata Pengantar.....	54
Gambar 4.14 Tombol menu <i>quis</i>	95
Gambar 4.15 Tombol menu profil dan <i>quis</i>	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I :

1. Lembar Wawancara Pendidik	1
2. Lembar Angket Respon Peserta Didik	2
3. Hasil Penilaian Validasi Materi	3
4. Hasil Penilaian Validasi Media	4
5. Hasil Penilaian Respon Pendidik	5
6. Hasil Angket Respon Peserta Didik	6

Lampiran II.

7. Pengesahan Proposal	7
8. Permohonan Pra Penelitian	8
9. Permohonan Penelitian	9
10. Surat Balasan Sekolah	10
11. Surat Pernyataan Ahli Materi I	11
12. Lembaran Penilaian Ahli Materi I	12
13. Surat Pernyataan Ahli Materi II	13
14. Lembaran Penilaian Ahli Materi II	14
15. Surat Pernyataan Ahli Media I	15
16. Lembaran Penilaian Ahli Media I	16
17. Surat Pernyataan Ahli Media II	17
18. Lembaran Penilaian Ahli Media II	18
19. Surat Pernyataan Pendidik	19
20. Lembaran Penilaian Respon Pendidik	20
21. Lembar Respon Pendidik MIN 10 Bandar Lampung	21
22. Lembar Respon Pendidik SD Negeri 1 Rawa Laut	22

Lampiran III:

23. Dokumentasi Penelitian	23
----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia. Sebagai insan yang dikaruniai akal pikiran.¹ Pendidikan berasal dari kata "didik", lalu kata ini mendapat awalan me sehingga menjadi "men-didik", artinya memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Selanjutnya, pengertian "pendidikan" menurut kamus besar bahasa Indonesia ialah pengubahan sikap dan tata laku sesuai dengan atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.²

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan dan untung-untungan, akan

¹Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan (Sebuah Tinjauan Filosofis)* (Yogyakarta: Suka-Pers, 2014), h. 1.

²Mustofa Bisri, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2015), h. 6.

tetapi proses yang bertujuan hingga segala sesuatu yang dilakukan pendidik dan peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan.³

Pendidikan merupakan bagian terpenting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pandangan klasik tentang pendidikan, pada umumnya dikatakan sebagai pranata yang dapat menjalankan tiga fungsi sekaligus. **Pertama**, mempersiapkan generasi muda untuk memegang peranan tertentu pada masa mendatang. **Kedua**, mentransfer pengetahuan, sesuai dengan peranan yang diharapkan. **Ketiga**, mentransfer nilai-nilai dalam rangka memelihara keutuhan dan kesatuan masyarakat sebagai prasyarat bagi kelangsungan hidup masyarakat dan peradaban

Tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan pengalaman.⁴ Proses belajar mengajar ialah kegiatan berkesinambungan yang tujuan utamanya adalah peserta didik dapat menyerap materi pelajaran. Faktor-faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran diantaranya adalah pendidik dan peserta didik, lingkungan sekolah, orang tua murid, sarana prasarana yang memadai dan media pembelajaran yang sesuai.⁵ Saat proses pembelajaran sedang berlangsung, terjadi suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dapat mempermudah seorang pendidik untuk mengenali karakteristik dan potensi yang dimiliki peserta didik. Demikian sebaliknya, ketika sedang berlangsung suatu proses pembelajaran peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 1.

⁴ Murni Yanto, "Penerapan Teori Sosial Dalam Menumbuhkan Akhlak Anak Kelas 1 MIN Rejang Lebong", *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 2 (Januari 2017), h. 68.

⁵ Syofnida Ifrianti, Yesti Emilia, "Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung". *Jurnal Terampil*, Vol. 3 No. 2 (Juli 2016), h. 218-219.

dimilikinya sehingga potensi tersebut dapat dioptimalkan.⁶ Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari pendidik dan peserta didik, tetapi juga merupakan proses mengatur lingkungan yang merangsang peserta didik untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa, proses pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik, ataupun antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Proses interaksi dapat memungkinkan kemampuan peserta didik berkembang, baik mental maupun intelektualnya.

Penjelasan dalam Alquran tentang orang yang memiliki pengetahuan dan wajib mengajarkannya kepada mereka yang belum mengetahui, yaitu terdapat dalam Alquran surat Al-Kahfi ayat 66, yang berbunyi:⁷

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَن تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَٰ رُسُلًا ۖ ٦٦

Artinya: *Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu? (Q. S. Al-Kahfi ayat 66)".*

Kegiatan belajar mengajar terdapat proses komunikasi. Komunikasi berasal dari bahasa latin, yaitu "*Communicare*" artinya memberitahukan atau menjadi milik bersama. Komunikasi juga merupakan suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya.⁸ Kata "media" berasal dari

⁶Ida Fiteriani, "Membudayakan iklim semangat belajar pada siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Terampil*, Vol. 2 No. 1 (Februari 2015), h. 115.

⁷Arham bin Ahmad Yasin, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Hilal Media, 2007), h. 293.

⁸Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 80.

bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar peserta didik. Penggunaan media dalam pengajaran dikelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu upaya yang harus dilakukan diantaranya yaitu bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan menggerakkan segala sumber belajar, cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.⁹

Menurut Gegne’ dan Briggs (1975) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif, terdiri dari antara lain tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, computer. Media pembelajaran sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya. Berdasarkan hal tersebut, pendidik ataupun peserta didik disekolah dasar sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer. Menurut Emzir, identifikasi kebutuhan dengan responden peserta didik menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berupa buku paket terlalu mudah membosankan karena terlalu banyak pengulangan materi dari kelas sebelumnya, (2) kurang sesuai dengan keinginan peserta didik, (3) sebagian besar peserta didik menyatakan

⁹Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran”. *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37 No. 1 (Januari-Juni 2013), h. 27.

buku menjadi sumber satu-satunya dalam pembelajaran, (4) peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik.¹⁰

Herman Dwi Surjono beranggapan bahwa komputer merupakan salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.¹¹ Pada era ini ilmu pengetahuan teknologi berkembang begitu pesat, dan profesionalisme pendidik tak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, namun juga harus mampu mengolah informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Perkembangan Iptek memiliki dampak terhadap proses pembelajaran, diantaranya yaitu diperkaya nya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead* transparansi, film, video, televisi, *hypertext*, dan web.¹² Multimedia pembelajaran merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang bisa digunakan untuk mendukung suatu proses belajar mengajar. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran ini dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung secara baik, efektif, dan juga menyenangkan bila didukung dengan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Pengembang harus memahami konsep, model, prinsip, desain, dan juga evaluasi dari multimedia pembelajaran.

Wanda Ramansyah menemukan fakta pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan nya, bahwa jika diminta memilih menggunakan buku teks atau belajar menggunakan video animasi, peserta didik akan cenderung memilih

¹⁰Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 289.

¹¹I Nyoman Mardika, "Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD". *Jurnal Donggala*, Vol. 37 No. 1 (Juni 2018), h. 3.

¹²Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), h. 3.

belajar menggunakan video animasi dari pada menggunakan buku teks. Fakta lain yang telah ditemukan oleh Wanda Ramansyah yaitu, selain peserta didik, pendidik juga cenderung memandang bahwa multimedia atau animasi dalam pembelajaran dirasa penting dan dibutuhkan untuk menyegarkan suasana belajar dan mengajar didalam kelas.¹³

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MIN 10 Bandar Lampung, yaitu: (1) Pendidik telah menganal teknologi namun, pendidik belum mencoba menggunakan media berbasis *macromedia flash* untuk kelas V SD/MI, (2) Buku paket dan LKS menjadi sumber satu-satunya dalam pembelajaran, (3) Pendidik menggunakan metode ceramah tanpa dibantu oleh media pembelajaran, (4) Peserta didik menganggap materi yang diajarkan cukup banyak, sehingga membuat peserta didik merasa bosan, (5) Dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan interaktif agar menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

Hal ini merupakan salah satu masalah penting untuk didiskusikan mengingat kondisi yang ada pada madrasah di Indonesia saat ini, yaitu tentang kesadaran akan pentingnya teknologi, karena teknologi berperan penting di era global saat ini, akses informasi dan teknologi komunikasi menjadi begitu vital bagi kesuksesan sebuah lembaga adaptasi terhadap budaya yang berbeda-beda.¹⁴ Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis berinisiatif membuat media

¹³Wanda Ramansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan". *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 1 No. 1 (November 2014), h. 3.

¹⁴Maesaro Lubis, "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)". *Jurnal Tadris*, Vol.1 No.2 (Desember 2016), h. 148.

pembelajaran interaktif khususnya pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia, menggunakan *macromedia flash* yang didalam nya terdapat tampilan yang menarik, penuh dengan warna dan animasi, agar peserta didik lebih tertarik, dapat meningkatkan minat belajar nya, dan juga tidak lagi merasa bosan saat pembelajaran.

Dalam hal ini pendidik sangat mendukung dengan adanya media berupa pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* untuk kelas V SD/MI agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Materi yang digunakan didalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini ialah tentang keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia. Seperti yang kita ketahui, Keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia sangatlah beragam, Indonesia memiliki 34 provinsi dimana masing-masing provinsi memiliki ciri khas kebudayaan nya sendiri, diantara nya; pakaian adat, tari tradisional, alat musik tradisional, senjata tradisional dan rumah adat dari masing-masing daerah. Kata Keragaman Budaya Bangsa di Indonesia bukanlah suatu hal yang baru, seperti yang telah disebutkan dalam Alquran surat Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ١٣

Artinya : “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal” (Q.S. Al-Hujurat, ayat 13).¹⁵

¹⁵Tim Penulis Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjamahnya*, QS Al-Hujurat ayat 13.

Alquran mengenalkan konsep yang luar biasa: keragaman itu untuk kita saling mengenal satu sama lain. Dengan saling mengenal perbedaan kita bisa belajar membangun peradaban. Dengan saling tahu perbedaan diantara kita maka kita akan lebih toleran; kita mendapat kesempatan belajar satu sama lain. Kesalahpahaman sering terjadi karena kita belum saling mengenal keragaman di antara kita. Pengembangan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan yaitu menggunakan seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai, aplikasi *macromedia flash* dan juga berbagai aplikasi pendukung lain nya.

Macromedia flash adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan, di samping itu tidak menutup kemungkinan juga dengan menggunakan secara optimal kemampuan penggunaan fasilitas menggambar dan bahasa pemograman pada *flash* (*Action Script*) ini mampu membuat game-game yang menarik.¹⁶

Program ini dapat berkreasi dengan *software* yang digunakan untuk mempermudah dalam membuat animasi, teks atau tulisan, dengan audio yang sesuai dengan materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia, sehingga peserta didik dapat tertarik untuk belajar. Materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia yang dikembangkan dalam *macromedia flash* ini terdiri beberapa keanekaragaman yang terdapat pada masing-masing wilayah di

¹⁶Linda Kartika Sari dan Dimas Sasongko, “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II”. *Seminar Riset Unggulan*, Vol. 2 No. 1 (Maret 2013), h. 24.

Indonesia, diantaranya yaitu, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan tarian tradisional yang tercakup pada mata pelajaran IPS kelas V yaitu materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia, Setelah penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, masih banyak pendidik di sekolah dasar yang kurang variatif dan inovatif dalam menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat dan efektif sehingga, pelajaran tersebut membuat peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajaran, dari pada itu diharapkan, media pembelajaran interaktif pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* yang akan dikembangkan mampu membantu peserta didik lebih tertarik saat belajar materi keberagaman dalam konteks *Bhinneka Tunggal Ika* yang arti nya berbeda-beda namun tetap satu jua. Harapan adanya media pembelajaran interaktif pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* ini, peserta didik tak hanya sekedar memahami isi materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia, namun juga dapat bersyukur kepada Tuhan YME.

Dalam Alquran di jelaskan tentang ilmu pengetahuan dalam pembelajaran, terdapat dalam Alquran surat Al-Mujadilah ayat 11, yang berbunyi:¹⁷

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan

¹⁷Sayid Qutub, “Sumbesr-Sumber Ilmu Pengetahuan Dalam Al Qur’an dan Hadits”. *Jurnal Humaniora*, Vol. 2 No. 2 (Oktober 2015), h. 1343.

memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan" (Q.S Al-Mujadilah, ayat 11).

Penulis menyampaikan gagasan dan berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar sebagai media pembelajaran. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keragaman Budaya dan Bangsa Di Wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* Kelas V SD/MI".

B. Identifikasi Masalah

1. Pendidik telah menganal teknologi namun, pendidik belum mencoba menggunakan media berbasis *macromedia flash* pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia di kelas V SD/MI.
2. Buku paket dan LKS menjadi sumber satu-satunya dalam pembelajaran.
3. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan interaktif khususnya pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia yang tercakup dalam mata pelajaran IPS agar menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

C. Batasan Masalah

1. Pengembangan desain ke dalam wujud fisik yaitu *software macromedia flash*.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* ini adalah pembelajaran yang isi materi nya diadopsi dari materi yang terdapat pada

buku paket yang di miliki peserta didik, hanya saja di tuangkan dalam bentuk animasi *flash* yang mencakup tentang keberagaman 34 wilayah di Indonesia, diantara nya rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik tradisonal, dan senjata tradisional, dari masing-masing daerah.

3. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD/MI.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* kelas V SD/MI?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* di kelas V SD/MI ?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* di kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui langkah-langkah media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* di kelas V SD/MI.
2. Mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* di kelas V SD/MI.

3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* di kelas V SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan teknologi bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

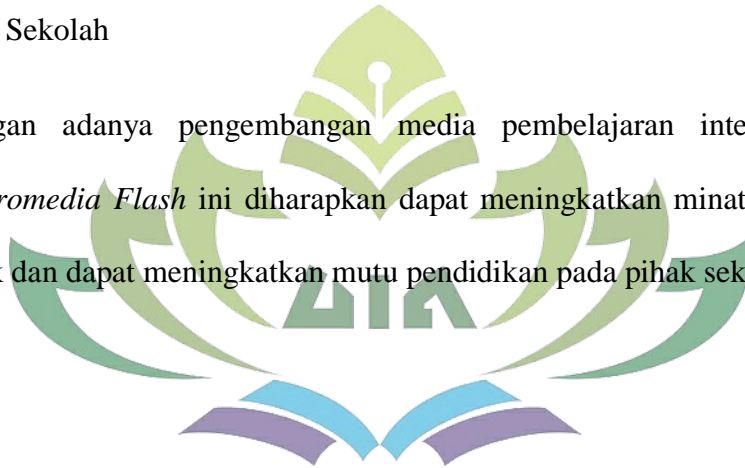
- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia.
- 2) Meningkatkan minat belajar peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Peserta didik lebih semangat belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*.

b. Bagi Pendidik

- 1) Membantu pendidik dalam menjelaskan materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia
- 2) Menambah wawasan pendidik tentang alternatif media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran
- 3) Menjadi motivasi bagi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan pada pihak sekolah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran di desain untuk membelajarkan peserta didik. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar.¹ Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, pendidik perlu dilandasi langkah langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Alquran surat An-Nahl ayat 44, yaitu yang berbunyi:²

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya: “*Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah di turunkan kepada mereka dan supaya mereka berfikir (Q. S. An-Nahl ayat 44)*”.

Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi, berhubungan dan bergantung satu sama

¹Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 15.

²Arham bin Ahmad Yasin, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Hilal Media, 2007), h. 272.

lain. Menurut Winarno Surakhmat dalam Suyanto dan Hisyam, dalam proses belajar mengajar, yang hakikatnya merupakan proses edukatif, setidaknya harus terdapat tujuh komponen, yaitu *pertama*, tujuan yang jelas yang akan dicapai; *kedua*, bahan yang menjadi isi interaksi; *ketiga*, peserta didik yang aktif mengalami; *keempat* pendidik yang melaksanakan; *kelima* metode tertentu untuk mencapai tujuan; *keenam*; situasi yang memungkinkan proses interaksi berlangsung dengan baik; *ketujuh*, evaluasi atau penilaian terhadap hasil interaksi tersebut.³ Seperti yang dikemukakan oleh Rusman, sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, peserta didik dituntut untuk selalu aktif, oleh karena itu agar tercapainya suatu proses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, peserta didik dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual dan emosional.⁴

Salah satu proses interaksi antara anak dengan sumber belajar sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran.⁵ Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.⁶ Dalam hal ini, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara

³Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2014), h.19.

⁴Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik, dan Penilaian)* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2015), h. 35.

⁵*Ibid*, h. 16.

⁶Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi Kedua (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 4.

sumber belajar, pendidik dan peserta didik dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan afektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁸ Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 3.

yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.⁹ Media interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Model pembelajaran multimedia interaktif adalah proses pembelajaran dimana penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan pembelajaran lain dilakukan melalui media komputer. Pentingnya media sebagai alat untuk merangsang proses belajar.¹⁰

Menurut Daryanto, dalam model interaktif, umpan balik diberikan oleh media itu sendiri. Peserta didik diminta untuk mencocokkan jawabannya dengan jawaban-jawaban yang diberikan melalui media audio. Peserta didik dituntut untuk aktif. Model pembelajaran interaktif ini cocok untuk kegiatan pembelajarannya, baik yang bersifat individual ataupun kelompok.¹¹ Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat.¹² Hasil penelitian tentang efek animasi pada peserta didik dengan kemampuan spasial yang berbeda menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Koroghlanian dan Klein, Mayer dan Sims serta Wander dan Muehboeck dalam Dina Utami menemukan bahwa peserta didik dengan kemampuan spasial tinggi mendapatkan keuntungan lebih dari animasi dibandingkan dengan peserta didik dengan kemampuan spasial rendah, namun penemuan Hays mengidentifikasi

⁹*Ibid.* h. 4.

¹⁰Wawan Saputra dan Bambang Eka Purnama, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer". *Journal Speed*, Vol. 4 No. 2 (April 2013), h. 60.

¹¹Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), h. 48.

¹²Sohibun dan Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*". *Jurnal Tadris*, Vol. 02 No. 2 (Desember 2017), h. 122.

bahwa peserta didik dengan kemampuan spasial yang rendah justru lebih diuntungkan dengan animasi dibanding peserta didik berkemampuan spasial tinggi, baik dalam pemahaman jangka panjang maupun jangka pendek.¹³

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar agar interaksi dan edukasi antara pendidik dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik dalam belajar sehingga, dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikannya. Segala potensi yang dimiliki sekolah atau madrasah harus diarahkan untuk semaksimal mungkin memfasilitasi kepentingan peserta didik.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- 1) *Ciri fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- 2) *Ciri manipulative*, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif.
- 3) *Ciri distributive*, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan

¹³Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran". *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 7 No. 1 (Mei 2013), h. 47.

kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang di proyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan terdapat dalam Alquran surat Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:¹⁴

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ٣١

¹⁴Arham bin Ahmad Yasin, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Hilal Media, 2007), h. 2.

Artinya: *“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakan kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkan kepada-Ku nama-nama benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar! (Q. S. Al-Baqarah ayat 31)”*.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton. mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁵

Dari beberapa fungsi media di atas penulis menyimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar pada peserta

¹⁵Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (Januari 2014), h. 4.

didik karena, media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi serta mempertinggi perhatian peserta didik. Sesuai yang dikemukakan oleh Frederick, J. Donald. Mc menyatakan bahwa *“motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”*, yang berarti bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁶

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media di klasifikasi dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (pendidik, tutor dll); (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide); (4) media berbasis audio visual (televisi, film, video), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik. Dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif. Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampaian pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini ayat yang memberikan keterangan

¹⁶Ida Fiteriani, “Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Terampil*, Vol. 2 No. 1 (Juni 2015), h. 121.

adanya media pembelajaran audio didalam Alquran yaitu terdapat dalam surat Al-Isra ayat 14, yang berbunyi:¹⁷

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ١٤

Artinya: "*Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu (Q. S. Al-Isra ayat 14)*".

Menurut Haney dan ullmer ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu (1) media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji) yang dapat dikelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audio visual, film, televisi dan multimedia. (2) media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran dan berat. (3) media interaktif, karakteristik terpenting kelompok ini ialah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan, di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur keterampilan, dan sikap.¹⁸

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian

¹⁷ Arham bin Ahmad Yasin, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Hilal Media, 2007), h. 283.

¹⁸ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan* (Jakarta: Predana Media Grup, 2014), h. 463.

Media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan menggunakan media komputer, misalnya CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan lab. Komputer atau kombinasi di antaranya yang berbentuk video interaktif. Beberapa model media interaktif yaitu model *drills*, model tutorial, model simulasi dan model *instruction*. Salah satu media interaktif berbasis komputer ialah multimedia. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Menurut Taufiq Zulfikar CD Interaktif merupakan sebuah program media interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi dimana pengguna (*user*) dapat menavigasikan program tersebut, karena dalam CD interaktif memiliki beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.¹⁹

b. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

¹⁹Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *"Theme I Have a Pet"* Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting". *Jurnal Pixel*, Vol. 8 No. 1 (April 2015), h. 4.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat terdapat kelebihan dari sebuah media multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, dan gunung.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, dan memekarnya bunga.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Kemampuan teknologi elektronika semakin besar seiring berkembangnya bentuk grafis, video, animasi, diagram, dan suara. Multimedia berbasis komputer

dan interaktif video merupakan komponen dari kemampuan teknologi elektronika yang digunakan dalam pembelajaran. Multimedia berbasis komputer dan interaktif video memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

Kelebihan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

- 1) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video memotivasi belajar peserta didik.
- 3) Keunggulan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat menggunakan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
- 4) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.
- 5) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat membawa objek materi pembelajaran yang sulit didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar.
- 6) Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas dan menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Kekurangan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

- 1) Biaya relatif mahal untuk tahap awal penggunaan multimedia pembelajaran.

- 2) Kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia masih perlu di tingkatkan lagi agar semakin memudahkan dalam proses penyampaian.
- 3) Kurangnya perhatian dari pemerintah mengenai multimedia pembelajaran.
- 4) Fasilitas yang mendukung multimedia belum memadai untuk daerah tertentu.

3. *Macromedia Flash*

a. *Pengertian Macromedia Flash*

Macromedia flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program animasi, program *Macromedia flash* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, game, *company profile*, presentasi, *movie*, dan tampilan animasi lainnya.²⁰ Aplikasi *Macromedia flash* juga merupakan salah satu aplikasi komputer yang di desain untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya.²¹

b. *Keunggulan Macromedia Flash*

- 1) Memiliki ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.

²⁰Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan, *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007), h. 4-5.

²¹Bobby Syefrinando, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Professional 8*". *Jurnal Ijer*, Vol. 1 No. 2 (April 2016), h. 103.

- 2) Dapat membuat *website*, CD interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan di web, presentasi, dan membuat permainan.
- 3) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain.
- 4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- 5) Dapat di konversi dan di publikasikan (*publish*) kedalam beberapa tipe, diantaranya *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.exe*, *.mov*.
- 6) Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *Bitmap*.
- 7) *Flash* program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor dan masih banyak lagi.
- 8) Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di *zoom*.

c. Membuka Program Macromedia Flash

Ada beberapa cara yang akan dilakukan untuk membuka atau menjalankan program *macromedia flash* yaitu:

- 1) Tekan tombol *Start*.
- 2) Klik *All Program* pada Desktop komputer anda.
- 3) Klik *Macromedia Flash*.

d. Perlengkapan Pemrograman Dalam Macromedia Flash

Berikut merupakan keterangan dari kegunaan masing-masing komponen *Macromedia Flash*:

- 1) *Timeline* yaitu bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung *Layer*. Jendela *timeline* berisi *Layer*, *Frame*, *Blank Keyframe*, dan *Keyframe* untuk mengatur pembuatan animasi.
- 2) *ToolBox* menampilkan beberapa peranti yang digunakan untuk membuat objek seni dan yang digunakan dalam pewarnaan objek. *ToolBox* juga menyediakan peranti untuk memperbesar dan memperkecil tampilan lembar kerja atau *stage (zoom)*. Berikut ini adalah perangkat dan kegunaannya:

Tabel 1 *Tool Box*

Nama	Kegunaan
<i>Selection Tool</i>	Digunakan untuk menyeleksi objek.
<i>Line Tool</i>	Digunakan untuk menggambar garis lurus.
<i>Pen Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek putih.
<i>Oval Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek lingkaran.
<i>Rectangle Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek kotak.
<i>Polystar Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek poligon dan bintang.

<i>Pencil Tool</i>	Digunakan untuk menggambar dengan bentuk coretan pensil.
<i>Brush Tool</i>	Digunakan untuk menggambar dan mewarnai dengan bentuk polesan kuas.
<i>Free Transform Tool</i>	Digunakan untuk mengubah ukuran dan memutar objek dengan bebas.
<i>Fill Transform Tool</i>	Digunakan untuk mengubah dan memutar warna dasar objek terutama sebagai warna gradasi.
<i>Paint Bucket Tool</i>	Digunakan untuk mewarnai bidang objek tertutup.
<i>Eraser Tool</i>	Digunakan untuk menghapus objek.
<i>Stroke Colour</i>	Digunakan untuk menentukan warna garis pada objek.
<i>Fill Colour</i>	Digunakan untuk menentukan warna dasar pada bidang objek.

- 1) *Stage* merupakan lembar kerja atau *stage* yang lebih luas memberikan kemudahan dalam pengaturan objek dan komponen pada pembuatan *movie* atau animasi.
- 2) *Action Script* merupakan suatu perintah yang diletakkan pada suatu *frame* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi lebih interaktif.
- 3) *Library* ialah panel *library* yang menampung simbol yang pernah dibuat di dalam *stage*, seperti simbol *Graphic*, *Button*, dan *Movie Clip*.
- 4) *Properties Inspectore* dengan panel ini dapat mengatur properties tampilan dari objek terpilih.

e. Publishing

Untuk menjadikan file ini bisa berjalan tanpa aplikasi *flash*, maka file nya harus di jadikan file beriekstensi (.exe). Untuk menghasilkan file .exe, lakukan perintah dibawah ini:

- 1) Pilih menu **File > Publish Settings**.
- 2) Lalu pilih tipe **Windows Projector (.exe)**.
- 3) Masukkan nama khusus pada bagian **File**, atau pilih **Use Default Name** untuk membuat file .exe sama dengan nama file .fla.

4. Materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia

Keragaman budaya mengandung dua arti, yaitu keragaman artinya ketidaksamaan, perbedaan dan budaya berarti dalam rangka kehidupan bermasyarakat.²² Kebudayaan nasional dalam pandangan KI Hajar Dewantara adalah “puncak-puncak dari kebudayaan daerah yang khas dari suku bangsa mana pun asalnya, yang bisa menimbulkan rasa bangga”.²³ Kekayaan budaya Indonesia ada karena berbagai kebudayaan dan bangsa. Kekayaan itu beragam bentuk nya. Beberapa di antara nya berbentuk rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah berupa tari-tarian, alat musik, serta senjata tradisional daerah. Semua budaya tersebut menjadi ciri khas tiap-tiap daerah. Berikut contoh budaya daerah di Indonesia.

a. Rumah Adat

²² Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep, dan Aplokasi)* (Bandung: Alfabeta, 2016),h. 60.

²³ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI* (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), h. 194.

Hampir semua wilayah di Indonesia mempunyai bentuk rumah sebagai tempat tinggalnya yang berbeda-beda. Bangunan rumah setiap daerah terkadang disesuaikan dengan kondisi alam. Nama rumah adat di setiap daerah pun berbeda-beda. Berikut nama beberapa rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.

Gambar 1

Nama Rumah Adat di Indonesia

No.	Rumah Adat	Daerah
1.	Rumoh Aceh, Rumah Krong Bade	Aceh
2.	Rumah Balai Batak Toba, Rumah Bolon	Sumatra Utara
3.	Rumah Gadang	Sumatra Barat
4.	Balai Salaso Jatuh atau Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar, Rumah Melayu Atap Belah Bubung, Rumah Melayu Atap Lipat Kajang, dan Rumah Melayu Atap Lontik	Riau
5.	Rumah Melayu Atap Limas Potong	Kepulauan Riau
6.	Rumah Panggung	Jambi
7.	Rumah Bubungan Lima	Bengkulu
8.	Rumah Limas	Sumatra Selatan
9.	Rumah Rakit dan rumah Limas	Bangka Belitung
10.	Rumah Nuwou Sesat	Lampung
11.	Rumah Kasepuhan	Jawa Barat
12.	Rumah Adat Badui	Banten
13.	Rumah Kebaya dan Rumah Gudang	DKI Jakarta
14.	Rumah Joglo	Jawa Tengah
15.	Rumah Joglo	DI Yogyakarta
16.	Rumah Joglo	Jawa Timur
17.	Rumah Panjang	Kalimantan Barat
18.	Rumah Betang	Kalimantan Tengah

b. Pakaian Adat

Pakaian adat tradisional Indonesia merupakan salah satu budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia. Banyaknya suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia maka banyak pula baju adat yang dimiliki oleh setiap suku di seluruh provinsi Indonesia. Pakaian adat di Indonesia memiliki ciri-ciri khusus dalam pembuatan atau dalam mengenakan pakaian adat tersebut. Berikut beberapa nama pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.

Gambar 2

Nama Pakaian Adat di Indonesia

No.	Nama Pakaian Adat	Daerah Asal
1.	Elee Balang	Aceh
2.	Ulos	Sumatra Utara
3.	Bundo Kanduang	Sumatra Barat
4.	Pakaian Tradisional Melayu	Riau
5.	Teluk Belanga	Kepulauan Riau
7.	Aesan Gede	Sumatra Selatan
8.	Paksian	Bangka Belitung
9.	Kebaya	Jawa Barat
10.	Baju Pangsi	Banten
11.	Kebaya	Jawa Tengah
12.	Kebaya Ksatrian	DI Yogyakarta

c. Kesenian Daerah

Kesenian daerah di wilayah Indoensia sangat beragam . setiap suku bangsa memiliki kesenian khas berupa tari-tarian tradisional. Berikut beberapa nama tari dari berbagai daerah di Indonesia.

Gambar 3

Nama Tarian Tradisional Daerah di Indonesia

No.	Tarian	Daerah
1.	Tari Seudati, Tari Saman Meusekat	Aceh
2.	Tari Serampang Dua Belas, Tari Tor-tor	Sumatra Utara
3.	Tari Piring, Tari Payung	Sumatra Barat
4.	Tari Tandak, Tari Makan Sirih	Riau
5.	Tari Joget Lambak	Kepulauan Riau
6.	Tari Sekapur Sirih, Tari Selampir Delapan	Jambi
7.	Tari Andun, Tari Bidadari Teminang Anak	Bengkulu
8.	Tari Tanggai, Tari Putri Bekhusek	Sumatra Selatan
9.	Tari Campak	Bangka Belitung
10.	Tari Jangget, Tari Melinting, Tari Badana	Lampung
11.	Tari Jaipong, Tari Topeng Kuncaran, Tari Merak	Jawa Barat
12.	Tari Merak, Tari Cokek	Banten
13.	Tari Topeng, Tari Yopong	DKI Jakarta

Itulah beberapa contoh keragaman budaya yang ada dalam masyarakat Indonesia. Semua itu merupakan kekayaan negara Indonesia yang sangat dikagumi negara lain. Indonesia memang memiliki masyarakat majemuk. Namun demikian, masyarakat Indonesia tetap hidup rukun, saling menghormati, dan

bertoleransi antarwarga masyarakat. Masih banyak keragaman masyarakat Indonesia lainnya.²⁴

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Perhitungan Presentase Ketuntasan Klasikal (KK) dapat dilihat dengan hasil pre-test sebesar 61,76 % dan post-test sebesar 91,17 %, dapat di ambil pernyataan bahwa setelah peserta didik kelas XI TPM 3 mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Macromedia Flash 8 melalui pembelajaran langsung pada mata pelajaran Mesin Computer Numerically Contolled (CNC) TU2A mengalami peningkatan sebesar 29,41 %. Hasil post-test tersebut telah disesuaikan dengan pedoman Ketuntasan Klasikal (KK) kelas di SMK Negeri 3 Boyolangu yaitu dengan ketentuan ≥ 80 % menyatakan, Ketuntasan Klasikal (KK) hasil penerapan media Macromedia Flash 8 pada Pelajaran Mesin Computer Numerically Contolled (CNC) TU2A dinyatakan “Tuntas” dengan persentase Ketuntasan Klasikal (KK) sebesar 91,17 %.²⁵
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Bobby Syefrinando. Desain media pembelajaran fisika berbasis *Macromedia Flash*

²⁴ Heny Kusumawati, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Lingkungan Sahabat Kita (Tema 8)* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017), h. 18-23.

²⁵ Togik Hidayat , “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Maromedia Flash 8 Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Palajran Mesin CNC TU 2A”. Siswa Kelas XI TPM 3 di SMK Negeri 3 Boyolangu. *Jurnal Teknik Mesin*, Vol. 2 No.1 (Juli 2013), h. 32.

Professional 8 pada materi Hukum Newton baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena telah diuji kelayakan nya oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dan hal ini juga dapat dilihat dari hasil analisis persepsi peserta didik yang mencapai kelayakan rata-rata 87 % untuk aspek efektifitas penggunaan media pembelajaran, 82 % untuk aspek motivasi belajar dan 82 % untuk aspek aktifitas belajar.²⁶

3. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Indra Sakti, Yuniar Mega Puspasari, dan Eko Risdianto. Hasil analisis data penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan; Terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi *Macromedia Flash* terhadap minat belajar peserta didik di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu yang ditunjukkan dengan t hitung $4,087 > \text{tabel } 1,998$ untuk taraf signifikan 95 %; Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran langsung (Direct Instruction) melalui Media Animasi *Macromedia Flash* terhadap pemahaman konsep fisika peserta didik di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu yang ditunjukkan dengan t hitung $12,259 > \text{tabel } 1,998$ untuk taraf signifikan 95 %²⁷

Dilihat dari ketiga kajian hasil penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan memiliki persamaan dalam pengembangannya yaitu menggunakan aplikasi *software macromedia flash*

²⁶Bobby Syefrinando, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Professional 8, *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 1 No. 2 (Agustus 2016), h. 29.

²⁷ Indra Sakti, Yuniar Mega Puspasari, dan Eko Risdianto, "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu". *Jurnal Exacta*, Vol. X No. 1 (Juni 2013), h. 45.

sebagai media pembelajaran nya sedangkan, namun terdapat juga perbedaan di dalam pengembangan nya yaitu memiliki mata pelajaran, materi dan tingkatan jenjang sekolah yang berbeda-beda.

Pengembangan yang dilakukan oleh pengembang kali ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada materi Keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia untuk sekolah dasar kelas V SD/MI dengan materi yang memperkenalkan keberagaman yang terdapat di 34 wilayah di Indonesia diantara nya, rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah berupa tari-tarian, alat musik daerah, serta senjata tradisional daerah, yang diharapkan mampu membantu pendidik agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan interaktif sehingga, peserta didik dapat lebih mudah memahami isi materi yang diberikan oleh pendidik dan dapat meningkatkan minat belajar sehingga pelajaran menjadi menyenangkan.

C. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran interaktif pada materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia ini menggunakan *macromedia flash* yang disimpan dalam file ekstensi (*exe*). Media ini didesain sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* juga dapat digunakan pendidik pada saat kegiatan belajar-mengajar Media ini akan dimulai dari cover yang berisi judul dan identitas pengembang, lalu dilengkapi dengan menu interaktif dan tombol interaktif yang akan memudahkan penggunaanya untuk menggunakan media ini, apabila tombol interaktif di klik maka terdapat gambar peta pembagian 34 wilayah yang terdapat di Indonesia, dimana setiap masing-

masing daerah terdapat penjelasan mengenai keragaman budaya diantara nya; pakaian adat, senjata tradisional, rumah adat, alat musik tradisional, dan tarian tradisional, dan dari masing-masing daerah di Indonesia, yang terdiri dari teks dan tombol interaktif, animasi bergerak serta dilengkapi dengan evaluasi atau mini test.

Media pembelajaran ini diharapkan akan menjadi media pembelajaran yang interaktif, efektif, menarik, dan praktis untuk digunakan serta dapat menambah kualitas dalam proses belajar mengajar khususnya materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia, untuk peserta didik kelas V SD/MI.

D. Kerangka Berfikir

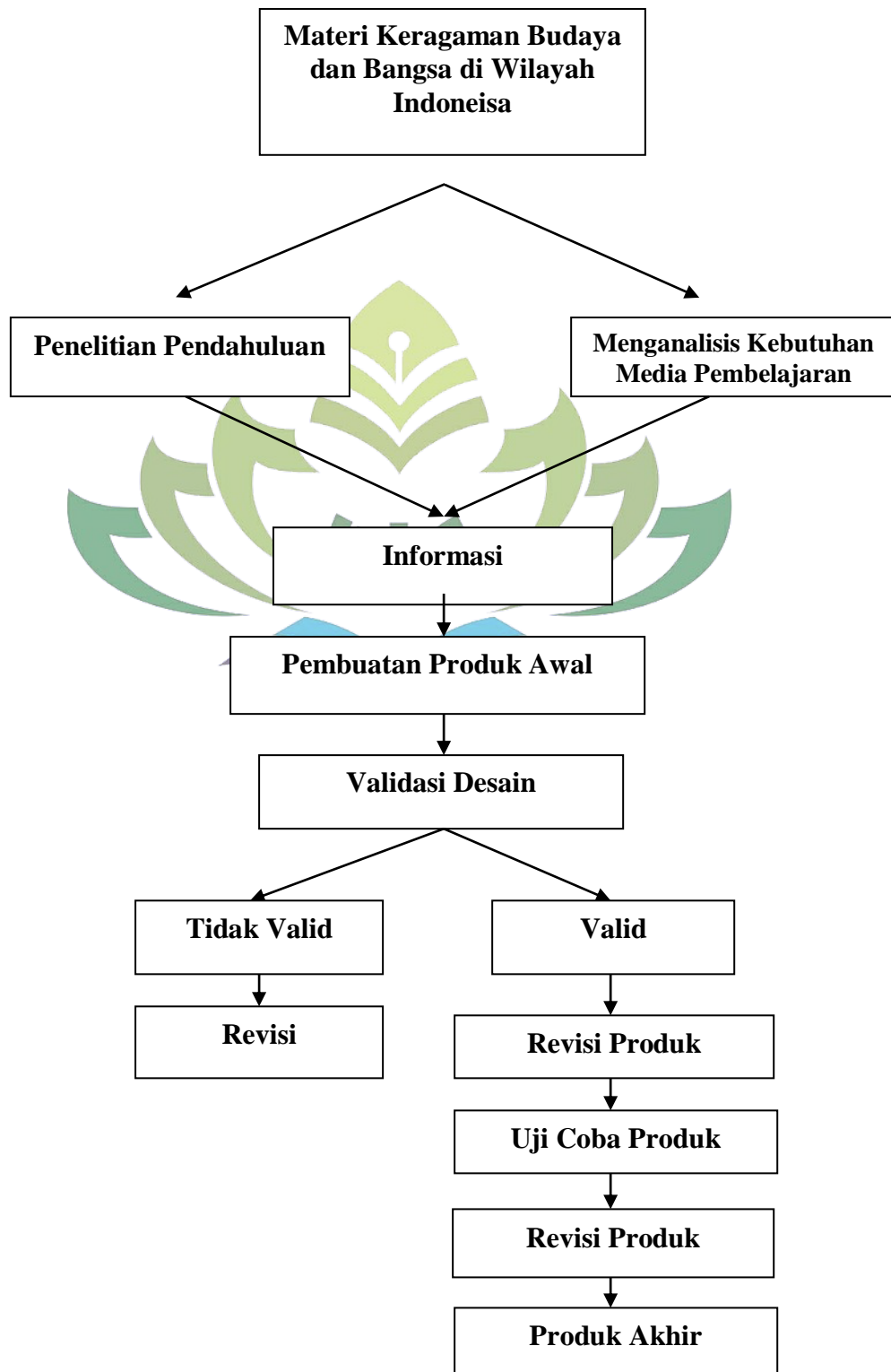
Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran adalah unsur yang sangat penting. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan di sekolah, media atau bahan ajar yang digunakan belum berjalan dengan efektif. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sering digunakan yaitu buku cetak dan LKS. Buku cetak sebagai sumber belajar yang dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Biasanya peserta didik cenderung bosan dalam menggunakan buku cetak yang hanya bersifat informatif sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam proses belajar.

Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik.

Dari permasalahan tersebut diberikan solusi yaitu membuat media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash*, yaitu menggunakan teknologi modern. Dengan solusi tersebut, diharapkan peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat, sehingga meningkatnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran khusus nya pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia. Berikut ini merupakan gambar kerangka berfikir pada penelitian.



Gambar 4 Kerangka Berfikir



Dari kerangka berfikir diatas dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan media yang dapat menyampaikan materi pembelajaran secara nyata, efektif dan interaktif pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia sehingga perlu di kembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Dan setelah melakukan validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi pendidik, dan uji respon kepada peserta didik kelas V MIN 10 dan SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung maka dihasilkan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* yang siap pakai.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Developmen*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah.¹ Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif materi Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash*, di SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung dan MIN 10 Bandar Lampung. Berikut Langkah-langkah penggunaan metode *research and developmen* (R&D)²

¹ Sugiono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), . 297.

² Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 87.

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1. Pengumpulan data | 6. Uji Coba Produk Utama |
| 2. Perencanaan Penelitian | 7. Revisi Produk |
| 3. Pengembangan Produk Awal | 8. Uji Coba Skala Luas |
| 4. Uji Coba Produk Awal | 9. Revisi Produk Akhir |
| 5. Revisi Produk | 10. Implementasi Produk |

Peneliti menggunakan Model *Bord and Gall*. Pada penelitian pengembangan di butuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk digunakan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah karena mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan yang terbatas.

Gambar 5 Langkah-langkah penelitian



Pada gambar di atas merupakan langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi Keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia.

B. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini penulis menggunakan model penelitian pengembangan Borg and Gall. Model penelitian dan pengembangan Borg and Gall ini memiliki langkah-langkah yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan di sekolah yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji coba ahli seperti uji materi, uji desain dan menguji kelayakan produk. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam pendidikan. Produk akhir penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran Interaktif materi Keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* di SD/MI.

1. Analisis Penelitian

Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu analisis penelitian dengan melakukan pengkajian terhadap materi dan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media sehingga diperoleh data sebagai berikut:

a. Pengkajian Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan disampaikan pada pesertadidik, perangkat media dan penggunaannya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia yang tercakup dalam mata pelajaran IPS kelas V MI/SD yang menggunakan

kurikulum 2013. Pengkajian materi dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung.

b. Perangkat Pembuatan Media

Setelah ditetapkan materi yang akan dikemas dalam media pembelajaran, tahap selanjutnya adalah pengkajian perangkat pembuatan media. Dalam pembuatan media pembelajaran digunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

2. Perangkat Keras

1.) Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media ini adalah:

a) 1 unit laptop spesifikasi sebagai berikut

- (1) *Processor Intel Core i017U. 1,6 GHz*
- (2) *RAM 2 GB*
- (3) *Hardisk minimal 120 GB*
- (4) *VGA card minimal 256 Mb*
- (5) *Monitor 256 colour dengan resolusi 1366 x 768*
- (6) *Sistem operasi Windows 7 Home Premium*
- (7) *CDR/RW*
- (8) *Keping CD*
- (9) *Speker Aktif*

b) 1 unit camera minimal 3000 pixel

- c) 1 *flashdisk* minimal 4 GB
- d) Buku Paket kelas V yang relevan

2.) Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah:

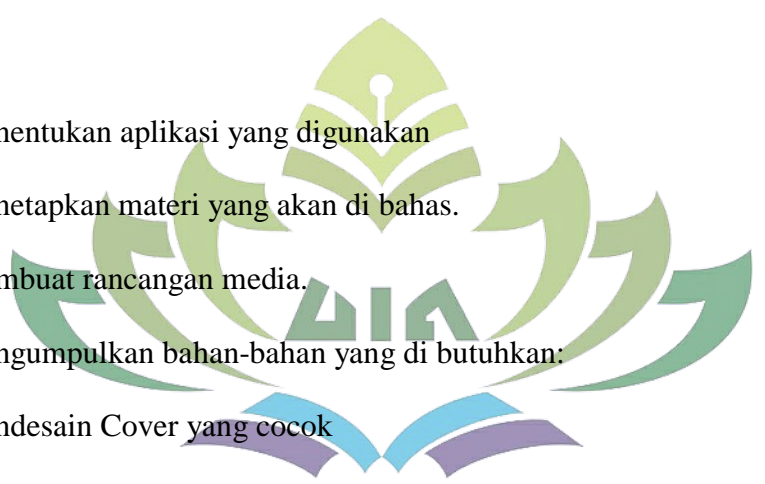
- a) Perangkat Lunak untuk sistem operasi: *Microsoft Windows 7 Ultimate*
- b) Perangkat Lunak Utama: *Macromedia Flash*
- c) Perangkat Burning VCD: *Nero 7 Essential*
- d) *Video Pembelajaran*

3. Perencanaan Produk

Dalam perencanaan produk didapatkan beberapa potensi dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu sudah tersedia nya sarana pra sarana media pembelajaran yang terdapat di sekolah seperti Buku Paket, LKS, Lcd, Proyektor dan Komputer. Namun, masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah penggunaan sarana media pembelajaran yang belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas V materi Keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran Interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* di kelas V SD/MI.

4. Pengembangan Produk Awal

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya peneliti membuat produk awal, media pembelajaran berbasis *Makromedia Flash* pada materi keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia, sehingga bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Makromedia Flash* menggunakan beberapa sumber seperti buku paket dan sumber lain secara *online* sebagai panduan materi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk pembuatan media ini, sebagai berikut:

- 
- a. Menentukan aplikasi yang digunakan
 - b. Menetapkan materi yang akan di bahas.
 - c. Membuat rancangan media.
 - d. Mengumpulkan bahan-bahan yang di butuhkan:
 - 1) Mendesain Cover yang cocok
 - 2) Mencari gambar, dan animasi yang sesuai dengan materi.
 - 3) Membuat soal
 - e. Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran.
 - f. Menentukan struktur pembuatan.
 - g. Memilih sumber materi pembelajaran dan mengemas materi pembelajaran.

5. Uji Lapangan Awal

Uji lapangan awal yaitu pengamatan berupa angket validasi produk yang dilakukan sebagai langkah selanjutnya setelah produk awal selesai dengan cara konsultasi kepada beberapa tim ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut yang terdiri dari ahli materi, ahli media/desain dan walikelas V MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung. Ahli materi mengkaji aspek kajian materi berupa kesesuaian materi dengan kurikulum 2013, kebenaran, kecukupan dan ketepatan isi produk. Uji desain oleh ahli media, Ahli media mengkaji kaidah.

No	Nama	Bidang Keahlian
1 2.	Adhie Thyo, M.Kom Anton Tri Hastanto M.Pd	Ahli Media
3 4	Suhardiansyah, M.Pd Cik Marduaya, M.Pd	Ahli Materi
4	Meliya Sari, S.Pd	Pendidik Kelas V SD/MI
5	Cik Nayu S.Ag	

6. Revisi Produk

Setelah validasi produk selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki desain yang dianggap masih kurang oleh validator desain.

7. Uji Coba Produk Utama

Uji coba produk merupakan bagian yang penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah dirancang produk. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan efektifitas, efesiensi dan daya tarik produk yang akan dihasilkan. Uji coba produk pengembangan biasanya dilakukan dengan dua tahap yaitu uji validasi isi dan uji coba lapangan. Karena keterbatasan waktu dan kesempatan maka pada dasar penelitian ini hanya dilakukan validasi isi saja. Dengan ini, secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba, subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

a. Desain uji coba

Uji coba produk pengembangan menggunakan desain validasi logis dengan tipe validasi isi (*content validity*). Validasi isi biasanya dilakukan oleh para ahli materi IPS dengan cara mengisi instrumen berupa angket dan memberi kritik atau saran terhadap produk pengembangan. Dalam hal ini bertujuan agar dapat diketahui apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk dilakukan validasi selanjutnya yaitu validasi empiris. Validasi empiris dilakukan dengan cara membandingkan kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Namun pada penelitian pengembangan ini tidak dilakukan validitas empiris karena keterbatasan peneliti. Sehingga penelitian

hanya dilakukan sampai validasi isi oleh ahli (uji ahli) dan uji pemakaian di lapangan (sekolah).

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba atau validator pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Makromedia Flash* merupakan kelompok ahli yaitu ahli materi Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesai dan ahli media pembelajaran, uji coba akan dilakukan pada tingkat SD /MI.

1) Ahli materi dan ahli media

Ahli materi yang menjadi validator produk pengembangan merupakan pendidik wali kelas dan dosen. Kriteria pendidik diantaranya minimal menempuh pendidikan S2 dan berpengalaman mengajar di sekolah maupun di kampus. Ahli media sebagai validator produk pengembangan merupakan pendidik dan dosen yang menguasai bidang media pembelajaran dan telah berpengalaman.

2) Sekolah

Sekolah tempat uji coba merupakan sekolah yang sudah memiliki sarana teknologi yang mendukung. Dan kelas yang akan menjadi sasaran pengguna adalah kelas yang sudah mendapat materi Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia sebelumnya.

8. Revisi Produk Akhir

Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, maka dapat diketahui apa saja kelemahan dan kelebihan dari produk tersebut.

kelemahan tersebut kemudian dapat di perbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

C. Jenis Data

Jenis data diperoleh dari hasil penelitian ini ialah data kualitatif yang berupa data kemenarikan dan kelayakan produk kemudian di ubah menjadi data kuantitatif yang berupa data angka dari skor nilai kemenarikan dan kelayakan pada produk tersebut.

D. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data ini menggunakan lembar validasi berupa angket yang menggunakan skala *likert* dan digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dirancang valid atau tidak.

Lembar validasi pada penelitian ini terdapat 4 macam yaitu:

1. Lembar validasi media

Pada lembar validasi media berisi tentang tampilan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada materi Kergaman budaya bangsa di wilayah Indonesia. Masing-masing aspek perlu dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi yang di isi oleh ahli media.

2. Lembar validasi materi

Pada lembar validasi materi berisi tentang kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Makromedia Flash* pada materi Keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia. Pada masing-masing aspek perlu dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi yang di isi oleh ahli materi.

3. Lembar validasi pendidik MI

Pada lembar validasi ini berisi tentang kelayakan isi dan tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *Makromedia Flash* pada materi keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia di kelas V MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut.

4. Lembar angket respon peserta didik

Angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Makromedia Flash*.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari, kuisisioner atau angket dan dokumentasi.

- a. Kuisisioner atau angket, pada teknik ini peneliti memberikan angket kepada ahli media, dan ahli materi dan memberikan angket respon kepada pendidik dan peserta didik kelas V di MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut.
- b. Dokumentasi, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Makromedia Flash* pada materi Keragaman Budaya dab Bangsa di wilayah Indonesia, di kelas V MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut.. Untuk mendapatkan data-data tentang keadaan peserta didik dan data lainnya pada saat proses pembelajaran.

2. Analisis Data

- a. Validasi Instrumen


Validasi instrumen dilakukan oleh pembimbing dan peserta didik MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut.

b. Validasi Data

1) Validasi pada pendidik, ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

Peneliti mengubah hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli media dan peserta didik yang masih dalam bentuk huruf di ubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Aturan pemberian skor



Kategori	Skor
SB (sangat baik)	5
B (baik)	4
C (cukup)	3
K (kurang)	2
SK (sangat kurang)	1

Untuk menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan menggunakan rumus perhitungannya yang diadopsi dari buku statistik pendidikan oleh Anas Sudijono yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = angka persentase atau skor penilaian

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi / skor maksimal

Untuk mencari atau menghitung rata-ratanya dari seluruh responden dengan menggunakan rumus perhitungannya yang diadaptasi dari buku statistik pendidikan oleh Anas Sudijono yaitu:

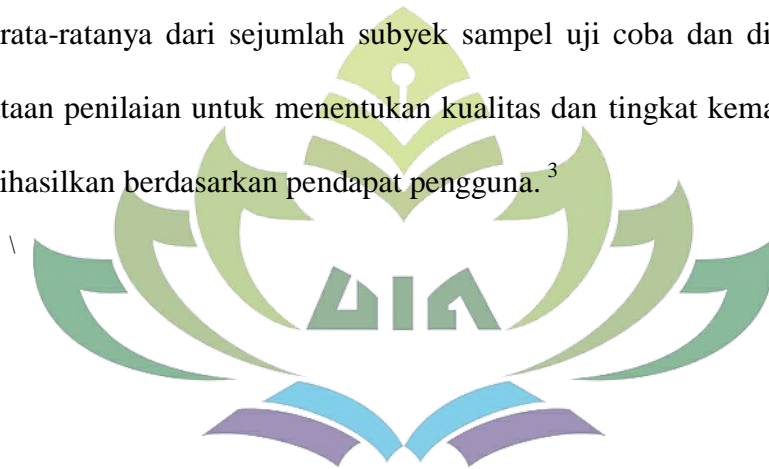
$$M_x = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan: M_x = Mean yang kita cari

$\sum fx$ = Jumlah dari skor nilai yang ada

N = Banyak nya skor-skor itu sendiri

Hasil dari skor penilaian menggunakan *skala Likert* tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subyek sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.³



Tabel 3
Skala Kelayakan

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20 % Skor max	Tidak layak
21 % Skor max – 40 % Skor max	Kurang layak
41 % Skor max – 60 % Skor max	Cukup layak

³Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 43.

61 % Skor max – 80 % Skor max	Layak
81 % Skor max – 100 % Skor max	Sangat layak



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Produk Media Pembelajaran Interaktif Materi Keragaman Budaya dan Bangsa Di Wilayah Indonesia Menggunakan *Macromedia Flash*

Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung adanya media pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD/proyektor, dan komputer. Disisi lain pendidik pun sudah cukup mengenali teknologi meski belum begitu ahli dalam menggunakannya. Materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia juga merupakan materi yang cukup disenangi oleh peserta didik namun, dari potensi yang ada ditemukan masalah bahwa pendidik kurang variatif dan inovatif untuk memilih media dan menentukan strategi yang tepat sehingga, banyaknya materi dalam pelajaran tersebut terkadang membuat peserta didik merasa bosan dan peserta didik kurang memahaminya. Dalam hal ini peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menggunakan *macromedia flash* pada materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia di kelas V MI/SD. Sekolah yang dipilih dalam melakukan uji coba produk media ini ialah MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut. Halaman judul pada media pembelajaran interaktif dalam materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia ini dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:

Gambar 5

Halaman judul Media Pembelajaran Keragaman Budaya dan Bangsa
Indonesia



Proses pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash* ini ada beberapa aplikasi yang digunakan dalam membantu proses pembuatan media pembelajaran ini yaitu *audiocity* digunakan untuk mengedit audio, *adobe photoshop* yang digunakan untuk mengedit gambar-gambar animasi, dan *inspring* digunakan untuk membuat soal evaluasi serta beberapa *software* lainnya. Setelah semua materi dan beberapa aplikasi terkumpul kemudian penulis membuat lahan menggunakan *macromedia flash*. Setelah selesai dalam pembuatan media ini, kemudian lakukan burning pada *softcopy* ke dalam CD, setelah dikemas dalam CD, media pembelajaran ini siap untuk digunakan. Gambar.5 merupakan halaman judul atau cover pada media pembelajaran, di halaman judul tersebut terdapat tombol “Mulai” yang apabila di

klik akan menampilkan gambar animasi 34 wilayah yang ada di Indonesia. Seperti pada gambar 6 berikut.

Gambar 6

Tampilan Isi Media Pembelajaran Kergaman Budaya dan Bangsa Indonesia



Pada gambar di atas terdapat gambar animasi 34 wilayah yang terdapat di Indonesia dimulai dari Aceh sampai Papua. Pada masing-masing wilayah terdapat tombol yang akan menampilkan keragaman daerah mulai dari pakaian adat, rumah adat, alat musik, tarian, dan senjata tradisional daerah. gambar 6 di atas terdapat beberapa tombol menu di bagian kanan bawah yang apabila di klik akan masuk ke dalam halaman yang diinginkan. Diantaranya adalah “Tujuan” yang di dalamnya berisi penjelasan mengenai tujuan di buat nya media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* ini. Kemudian “kata pengantar” yang berisi pengenalan jenis *software* aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini, kemudian “*quis*” sebagai evaluasi pada materi yang telah dipelajari. Menu “*quis*”

pada media pembelajaran ini berisi beberapa soal dari materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia yang terdiri dari soal pilihan ganda yang di dalamnya terdapat tombol interaktif untuk memilih jawaban yang di anggap benar/salah lalu akan muncul hasil atau nilai dari keseluruhan jawaban yang telah dijawab atau dipilih, dan tombol selanjutnya adalah menu “*profile*” yang jika di klik akan muncul identitas pengembang atau penulis dalam pembuatan media pembelajaran ini, dan yang terakhir adalah menu “keluar” jika kita sudah selesai dalam menggunakan media kita dapat meng-klik pada tombol menu “keluar” untuk mengakhiri pembelajaran.

2. Validasi instrumen penelitian

Instrumen penilaian ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik di validasi terlebih dahulu oleh pembimbing 1 dan 2 yaitu Bapak Andi Thahir S.Psi., M.A., Ed.D. Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I. yang hasilnya semua pernyataan valid untuk digunakan pada masing-masing ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 10 Bandar Lampung

3. Penilaian Kelayakan Produk

Penilaian untuk kelayakan produk media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pendidik, dan peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut. Masing-masing penilai atau ahli akan mengisi angket lembar penilaian yang diberikan untuk media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash* sebagai bahan evaluasi bagi

penulis untuk melakukan perbaikan atau revisi, sehingga dapat diperoleh hasil produk yang baik. Setelah angket diisi, tahap selanjutnya yaitu menghitung skor rata-rata dari setiap kriteria penilaian yang telah diberikan oleh masing-masing validator (penilai) dan juga menghitung persentase kelayakan media pembelajaran interaktif materi kergaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Macromedia Flash*. Hasil akhir dari penilaian kemudian di masukkan kedalam tabel yang terdiri dari kolom kriteria penilaian, Σ per-kriteria, N skor maksimal, persentase skor kelayakan, rata-rata, dan kategori kelayakan.

a. Validasi Ahli Media

Langkah selanjutnya validasi ahli media yaitu dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing kriteria penilaian yang terdiri dari 3 (tiga) kriteria, yang masing-masing kriteria terdapat beberapa pernyataan dari 18 pernyataan seluruhnya yang kemudian di isi oleh 2 (dua) orang ahli media yaitu, Bapak Adhie Thyo, M.Kom. dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd. hasil penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

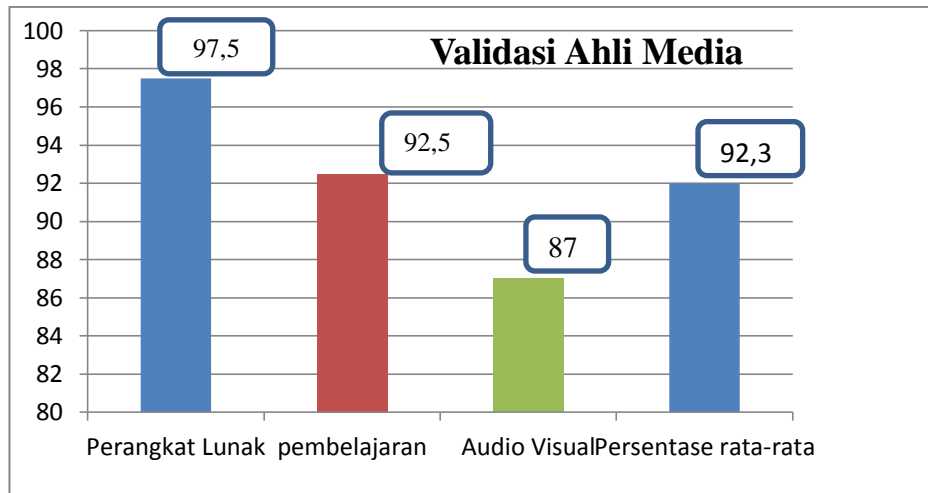
Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria Penilaian	$\sum x$ Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Aspek Perangkat Lunak	39	40	97,5 %	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	37	40	92,5 %	Sangat Layak
Aspek Audio Visual	87	100	87 %	Sangat Layak
Jumlah Total	162			
Skor Maksimal	180			
Persentase	92,3 %			
Kriteria	Sangat Layak			

Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli media yang ahli dalam bidang Pemrograman dan Komputer, adapun validator dalam tahap validasi yaitu ahli media satu Bapak Adhie Thyo, M.Kom. dan ahli media dua yaitu Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd. berdasarkan data hasil validasi media pada tabel 2 hasil penilaian Aspek Perangkat Lunak memperoleh 97,5 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada Aspek Pembelajaran 92,5 % , dan Aspek Audio-Visual memperoleh 87 % dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 92,3 % yang di kategorikan sangat layak. Hasil validasi media yang dilakukan oleh 2 dosen ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel, tetapi juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 7

Diagram Uji Ahli Media

**b. Validasi Ahli Materi**

Uji ahli materi mengkaji aspek desain pembelajaran dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat di lihat pada tabel 3

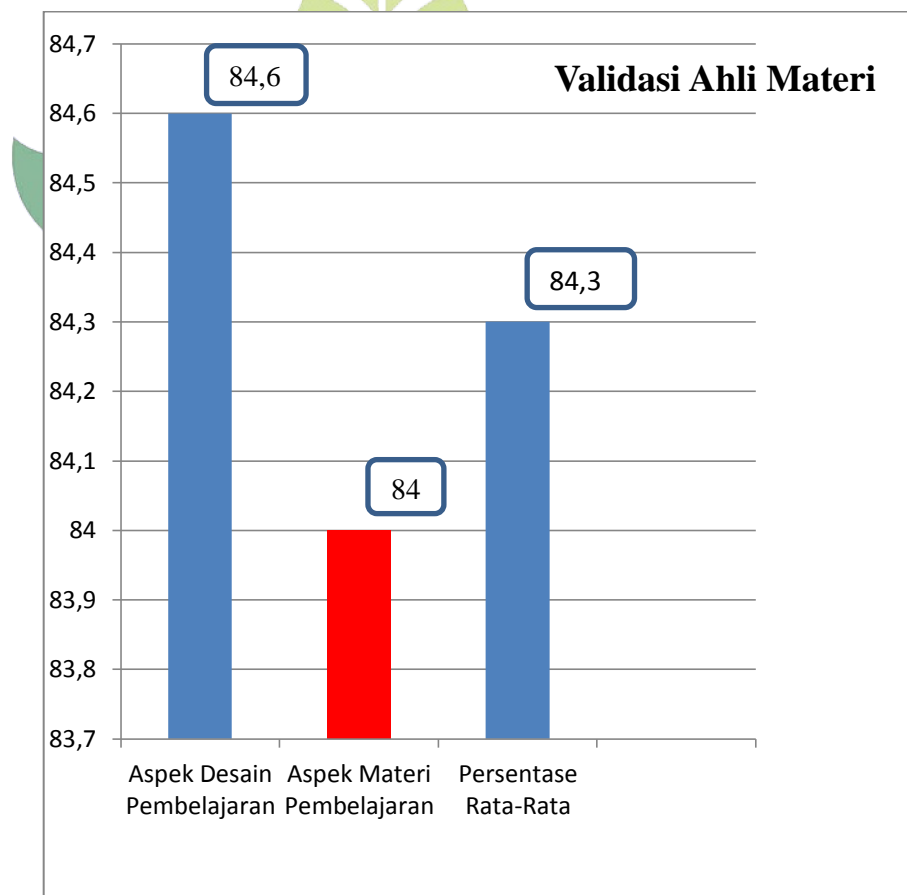
Tabel 3

Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria Penilaian	ΣX Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Aspek Desain Pembelajaran	110	130	84,6 %	Sangat Baik
Aspek Materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia	42	50	84 %	Sangat Baik
Jumlah Total	153			
Skor Maksimal	180			
Persentase	84,3 %			
Kriteria	Sangat Layak			

Pada hasil penilaian tersebut ahli materi yaitu Bapak Suhardiansyah, M.Pd. dan Ibu Cik Marduaya M.Pd.I. data hasil validasi materi pada Aspek Desain Pembelajaran dan Aspek Materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia diperoleh jumlah keseluruhan pada tiap pernyataan adalah 153 dengan skor maksimal 180 serta mendapatkan hasil persentase 84,3 % dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 9
Diagram Uji Ahli Materi



c. Hasil Penilaian Pendidik

Kriteria penilaian yang dilakukan oleh pendidri dari Kualitas Isi dan Tujuan, Kualitas Instruksional, dan Kualitas Teknis dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil penilaian oleh pendidik kelas V dari MIN 10 Bandar Lampung yaitu Ibu Cik Nayu, S.Ag, dan SDN 1 Rawa Laut yaitu Ibu Meliya Sari S.Pd, dapat dilihat pada tabel.4.

Tabel 4

Hasil Penilaian Pendidik

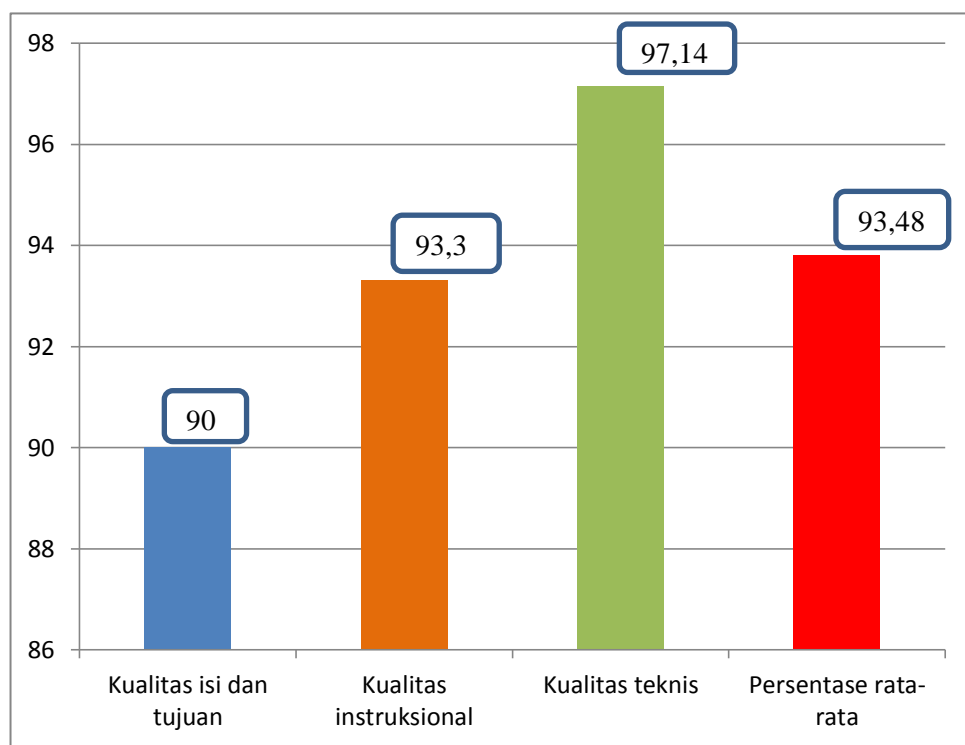
Kriteria Penilaian	Σx Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	45	50	90	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	56	60	93,3	Sangat Layak
Kualitas Teknis	68	70	97,14	Sangat Layak
Jumlah Total	169			
Skor Maksimal	180			
Persentase	93,48 %			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian pendidik, pada kriteria Kualitas Isi dan Tujuan 90 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan kriteria Kualitas Instruksional 93,3 % dengan kategori sangat layak. Pada kriteria Kualitas Teknis 97,14 % dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari

keseluruhan kriteria adalah 93,48 % yang dikategorikan sangat layak. asil penilaian pendidik yang dilakukan oleh 2 pendidik dari sekolah MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut, selain disajikan dalam bentuk tabel juga disajikan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 10

Diagram Penilaian Pendidik



4. Hasil Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk pada peserta didik di kelas V MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut, adapun tujuan dari pelaksanaan uji coba tersebut adalah melihat sekaligus mendapatkan data awal tentang tanggapan peserta didik terhadap media yang sudah dibuat yaitu media pembelajaran

interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* kelas V SD/MI.

Adapun langkah-langkah awal yang peneliti lakukan adalah memperlihatkan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* kelas V SD/MI yang sudah peneliti buat dengan menggunakan LCD untuk mempelajari cara penggunaan pada isi media tersebut sekaligus mengisi evaluasi atau kuis yang sudah disediakan pada media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* kelas V SD/MI, selanjutnya langkah terakhir adalah peneliti membagikan kisi-kisi instrumen dan penilaian respond peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash*. Sebelum peserta didik mengisi lembar respond peserta didik, peneliti menjelaskan terlebih dahulu langkah dalam memberikan penilaian, kemudian peneliti membagikan angket penilaian respond peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam memberikan penilaian terhadap produk.

Tahap pertama, pada uji coba skala besar yaitu tanggapan peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* yang berjumlah 30 peserta didik yang mengisi angket penilaian untuk media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash*. Setelah dihitung dan dicocokkan dengan skala penilaian pada tabel. 5 maka diperoleh hasil penilaian dari 30 peserta

didik MIN 10 Bandar Lampung yaitu 30 peserta didik memberikan penilaian Sangat Layak dan 2 peserta didik memberikan penilaian Layak. Hasil penilaian terdapat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5

Hasil Uji Coba Produk di MIN 10 Bandar Lampung

No	Nama	Jumlah	Skor Kemenarikan (%)	Kategori
1	R1	50	90,9 %	Sangat Layak
2	R2	53	96,3 %	Sangat Layak
3	R3	54	98,1 %	Sangat Layak
4	R4	45	81,8 %	Sangat Layak
5	R5	54	98,1 %	Sangat Layak
6	R6	49	89 %	Sangat Layak
7	R7	51	92,7 %	Sangat Layak
8	R8	43	78,1 %	Layak
9	R9	50	90,9 %	Sangat Layak
10	R10	50	90,9 %	Sangat Layak
11	R11	49	89 %	Sangat Layak
12	R12	51	92,7 %	Sangat Layak
13	R13	49	89 %	Sangat Layak
14	R14	52	94,5 %	Sangat Layak
15	R15	53	96,3 %	Sangat Layak
16	R16	53	96,3 %	Sangat Layak
17	R17	50	90,9 %	Sangat Layak
18	R18	52	94,5 %	Sangat Layak
19	R19	44	80 %	Layak
20	R20	50	90,9 %	Sangat Layak

21	R21	52	91 %	Sangat Layak
22	R22	51	91,1 %	Sangat Layak
23	R23	55	90,8 %	Sangat Layak
24	R24	47	90,4 %	Sangat Layak
25	R25	41	90,5 %	Sangat Layak
26	R26	41	90,8 %	Sangat Layak
27	R27	46	90,6 %	Sangat Layak
28	R28	50	90,5 %	Sangat Layak
29	R29	52	91,1 %	Sangat Layak
30	R30	52	91,1 %	Sangat Layak
JUMLAH		1592	91,2 %	Sangat Layak

Tahap kedua, pada skala kecil yaitu tanggapan peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* yang berjumlah 20 peserta didik yang mengisi angket penilaian untuk media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash*. Setelah dihitung dan dicocokkan dengan skala penilaian pada tabel, maka diperoleh hasil penilaian dari 20 peserta didik SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung yaitu 19 peserta didik memberikan penilaian Sangat Layak, dan 1 Peserta didik memberikan penilaian Layak. Hasil penilaian terdapat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6

Hasil Uji Coba Produk di SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung

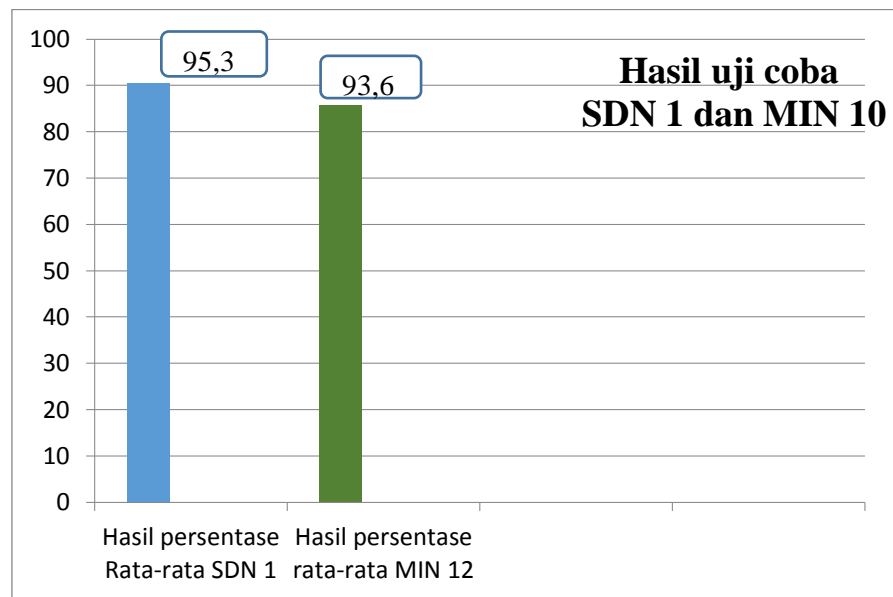
No	Nama	Jumlah	Skor Kemenarikan (%)	Kategori
1	R1	47	92 %	Sangat Layak
2	R2	42	98 %	Sangat Layak
3	R3	43	82 %	Sangat Layak
4	R4	41	94 %	Sangat Layak
5	R5	40	86 %	Sangat Layak
6	R6	43	92 %	Sangat Layak
7	R7	42	88 %	Sangat Layak
8	R8	47	84 %	Sangat Layak
9	R9	43	96 %	Sangat Layak
10	R10	41	98 %	Sangat Layak
11	R11	46	98 %	Sangat Layak
12	R12	42	88 %	Sangat Layak
13	R13	41	88 %	Sangat Layak
14	R14	42	98 %	Sangat Layak
15	R15	43	94 %	Sangat Layak
16	R16	47	92 %	Sangat Layak
17	R17	44	94 %	Sangat Layak
18	R18	41	78 %	Layak
19	R19	40	100 %	Sangat Layak
20	R20	42	86 %	Sangat Layak
JUMLAH		901	85,8 %	Sangat Layak

Hasil uji coba produk media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* di 2 sekolah yaitu, didapati hasil pada uji coba skala besar di MIN 10 Bandar Lampung dengan skor jumlah keseluruhan tiap pernyataan 1504 dan mendapatkan hasil persentase 93,06 % dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba skala kecil di SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung dengan skor jumlah keseluruhan tiap pernyataan 1049 dan mendapatkan hasil persentase 95,3 % dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian produk media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* yang dilakukan di 2 sekolah yaitu MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut, juga dapat disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11

Diagram hasil uji coba produk SDN 1 Rawa Laut
dan MIN 10 Bandar Lampung



B. Pembahasan

1. Penilaian kelayakan produk

Penilaian kelayakan produk terdiri dari 6 aspek penilaian, yaitu aspek perangkat lunak, aspek audio-visual, aspek pembelajaran, kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Aspek perangkat lunak berkaitan dengan dasar penggunaan *software macromedia flash* pada pembuatan media pembelajaran interaktif keragaman budaya Indonesia. Aspek komunikasi audio-visual berkaitan dengan tampilan gambar-gambar animasi dan suara pada media pembelajaran interaktif keragaman budaya Indonesia. Aspek desain pembelajaran mencakup isi materi keragaman budaya Indonesia. Kualitas isi dan tujuan berkaitan dengan kemudahan materi dan pencapaian tujuan pada saat pembelajaran. Kualitas instruksional mencakup kemudahan cara penggunaan media untuk pendidik dan peserta didik. Kualitas teknis berkaitan dengan cara penyampaian materi dengan menggunakan media secara bertahap.

a. Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media tahap akhir seperti tampak pada hasil penilaian ahli media dalam bentuk tabel di atas, ahli media terdiri dari 2 responden yang masing-masing diberi angket yang berisi 3 aspek penilaian dan 18 pernyataan. Hasil penilaian ahli media dikategorikan sangat layak berdasarkan skala kelayakan media pembelajaran, jika $X > 80 \%$; layak jika $60,01 \% < X \leq 80 \%$; cukup jika $40,01 \% < X \leq 60 \%$; kurang jika $20,01 < X \leq 40 \%$ dan sangat kurang jika $X \leq 20 \%$. Dari ketiga aspek penilaian yaitu aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi audio-visual yang divalidasi oleh dua validator. Hasil persentase tertinggi adalah pada aspek perangkat lunak yaitu 97,5 % yang berarti dalam kategori sangat layak, aspek pembelajaran mendapatkan hasil 92,5 %, Sedangkan pada aspek perangkat lunak mendapatkan hasil persentase yaitu 87 %.

Pada tabel 2 menunjukkan hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* pada tahap akhir. Diketahui bahwa, skor rata-rata penilaian pada tahap awal adalah 80,56 %. Dengan demikian hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* dikategorikan sangat layak oleh ahli media. Namun, hasil tersebut adalah hasil penilaian kelayakan untuk hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* sebelum di revisi. Saat ini media sudah di revisi berdasarkan saran dan mendapatkan skor rata-rata 92,3 %.

b. Validasi Ahli Materi

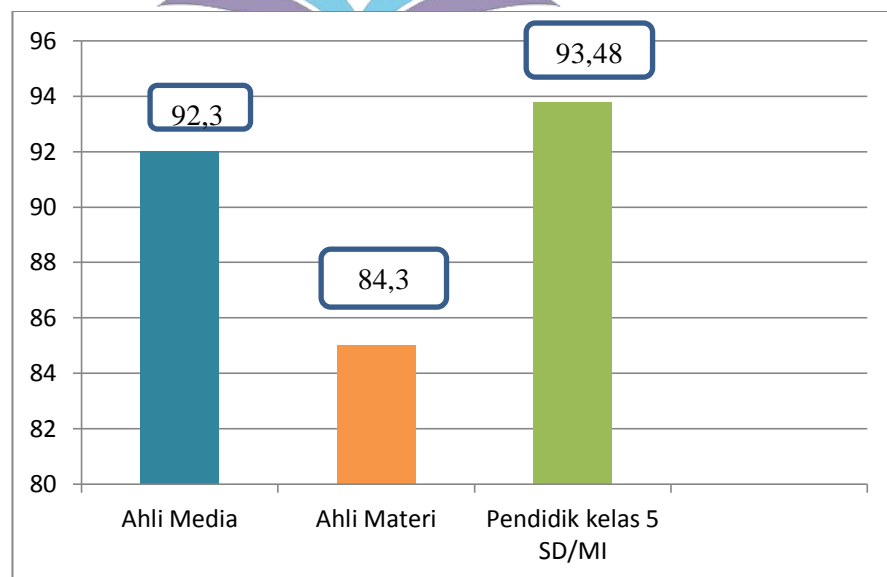
Hasil validasi ahli materi tahap yang terdiri dari 2 responden dengan aspek penilaian yang terdiri dari 18 pernyataan. Penilaian hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* dikategorikan sangat layak berdasarkan skala kelayakan media pembelajaran, jika $X > 80 \%$; layak jika $60,01 \% < X \leq 80 \%$; cukup jika $40,01 \% < X \leq 60 \%$; kurang jika $20,01 \% < X \leq 40 \%$ dan sangat kurang jika $X \leq 20 \%$. Dari aspek penilaian materi tahap awal, hasil persentase yang didapat dari keseluruhan aspek desain pembelajaran yaitu 68,33 %. Pada tabel 5 menunjukkan hasil penilaian ahli materi tahap akhir hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash*. Diketahui penilaian tahap awal ahli materi, bahwa skor kelayakan adalah 68,33 %. Dengan demikian, hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* oleh ahli media dalam kategori Layak. Namun, hasil tersebut adalah hasil penilaian kelayakan untuk hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* sebelum di revisi. Saat ini isi materi sudah di revisi berdasarkan saran dan mendapatkan skor rata-rata 84,3 % dengan kategori Sangat Layak.

c. Validasi Pendidik

Pada penilaian produk oleh pendidik kelas V SD/MI yang dilakukan oleh wali kelas MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut diberikan angket yang berisi 3 aspek penilaian dengan 18 pernyataan. Hasil penilaian dikategorikan sangat layak berdasarkan skala kelayakan media pembelajaran, jika $X > 80 \%$; layak jika $60,01 \% < X \leq 80 \%$; cukup jika $40,01 \% < X \leq 60 \%$; kurang jika $20,01 < X \leq 40 \%$ dan sangat kurang jika $X \leq 20 \%$. Pada tabel. 3 tampak bahwa hasil penilaian hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* oleh pendidik SD/MI memperoleh nilai rata-rata dari semua aspek adalah 93,48 % dengan kategori sangat layak. Nilai tertinggi yaitu pada aspek kualitas teknis dengan persentase 97,14 % dengan kategori sangat layak. Dalam media pembelajaran interaktif sangat mudah untuk digunakan karena sudah disertai tombol untuk masuk ke halaman atau menu yang diinginkan, sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran interaktif keragaman budaya dan bangsa Indonesia ini tanpa menggunakan petunjuk penggunaan. Media ini juga disusun dengan penyampaian materi yang sistematis dan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik maupun pendidik yang akan menggunakan, juga disertai dengan tampilan yang cukup menarik sehingga dapat membangkitkan semangat belajar pada peserta didik. Sedangkan kualitas instruksional, dan kualitas isi dan tujuan juga memperoleh kategori penilaian sangat layak dengan persentase 93,3 % dan 90 %.

Berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan pendidik kelas V SD/MI tersebut maka hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi

keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* ini sangat layak digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran. Berikut disajikan grafik perbandingan penilaian ahli media, ahli materi, dan pendidik tahap akhir kelas V SD/MI pada hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash*.



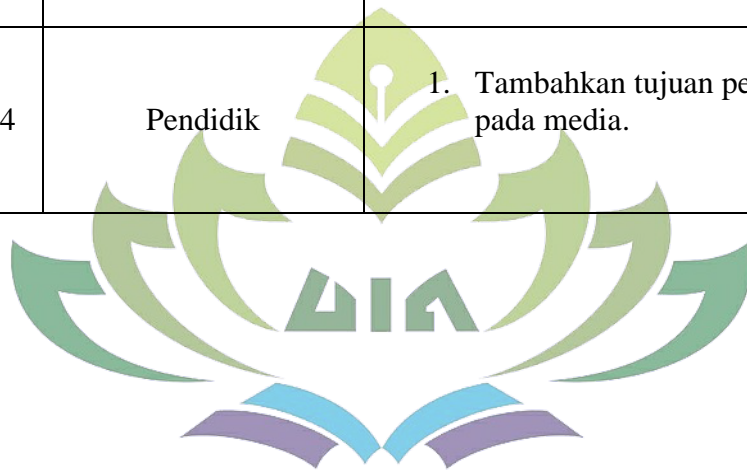
2. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran atau masukan dari validator yang berkompeten dalam bidangnya, baik ahli media, ahli materi, maupun pendidik SD/MI. Masukan dari validator tercantum dalam lembar masukan pengembangan hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* pada peserta didik kelas V SD/MI. Berikut ini disajikan saran atau masukan dari masing-masing validator.



No	Validator	Masukan
1	Ahli Media	1. Ganti <i>backsound</i> dengan instrument lagu “Satu Nusa dan Satu Bangsa”.
2	Ahli Media	1. Tambahkan salah satu instrument lagu daerah sebagai <i>backsound</i> .

3	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang dipilih sudah cukup baik, namun tambahkan sedikit materi untuk mengawali pembelajaran di dalam media. 2. Tambahkan tujuan pembelajaran di dalam media.
4	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suara di Perjelas. 2. Tambahkan daerah Kalimantan Utara pada peta di dalam media pembelajaran.
4	Pendidik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan tujuan pembelajaran pada media.



a. Tindak lanjut masukan dari Ahli Media

Media pembelajaran interaktif ini telah diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli media. Hasil revisi pada media dari ahli media secara lengkap dapat dilihat dalam *Compac Disk* (CD) atau produk yang telah dibuat.

b. Tindak lanjut masukan dari ahli Materi

Sama hal nya seperti pada ahli media, peneliti telah memperbaiki media embelajaran berdasarkan saran dari ahli materi.

c. Tindak lanjut masukan dari pendidik SD/MI

Pada penilaian pendidik SD/MI maka peneliti telah memahami masukan dan saran yang diberikan, hasil validasi dari pendidik sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Uji Coba Produk

Angket tanggapan peserta didik pada uji coba terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kualitas isi, tampilan media, dan kualitas teknis. Kriteria masing-masing komponen disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, yakni sebagai pengguna hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* yang telah dikembangkan. Uji coba hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* dilakukan dikelas V semester 1 yaitu di MIN 10 Bandar Lampung dan SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung. Hasil uji coba produk pada peserta didik SD/MI tertuang dalam tabel dikategorikan sangat layak jika $X > 80 \%$; layak jika $60,01 \% < X \leq 80 \%$; cukup jika $40,01 \% < X \leq 60 \%$; kurang jika $20,01 < X \leq 40 \%$ dan sangat kurang jika $X \leq 20 \%$. Pada tabel 7 tampak bahwa skor rata-rata kelayakan oleh peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung yang mengisi angket penilaian media pembelajaran berjumlah 30 peserta didik adalah 93,06 % yang berarti dalam kategori sangat layak. Pada penilaian tersebut 28 peserta didik memberikan penilaian sangat layak dan 2 peserta didik memberikan penilaian layak. Dengan demikian hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* dikategorikan sangat layak oleh peserta didik kelas V MIN 10 Bandar

Lampung. Kemudian pada tabel 7 tampak bahwa skor rata-rata kelayakan oleh peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung yang mengisi angket penilaian media pembelajaran berjumlah 20 peserta didik adalah 95,3 % yang berarti dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut terdiri dari 1 orang peserta didik memberikan penilaian layak dan 19 peserta didik memberi penilaian sangat layak. Dengan demikian hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* dikategorikan sangat layak oleh peserta didik kelas V SDN 1 Rawa laut Bandar Lampung

Berdasarkan hasil uji coba pada SDN 1 Rawa Laut dan MIN 10 Bandar Lampung seperti tampak pada tabel 7 maka dapat disimpulkan dari uji coba hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* di 2 sekolah yaitu sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Produk Akhir

Hasil perbaikan pada revisi adalah produk akhir dari hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* setelah melalui berbagai tahap validasi, hasil penilaian media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik berupa 1

buah CD yang berisi materi, evaluasi dari materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia kelas V MI/SD yang mempelajari tentang keanekaragaman yang terdapat di 34 wilayah Indonesia, diantaranya, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, tarian tradisional serta ketertarikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menambah wawasan keilmuan. Pada halaman judul berisi judul media dan tombol interaktif untuk masuk ke menu-menu yang diinginkan.



Gambar 13

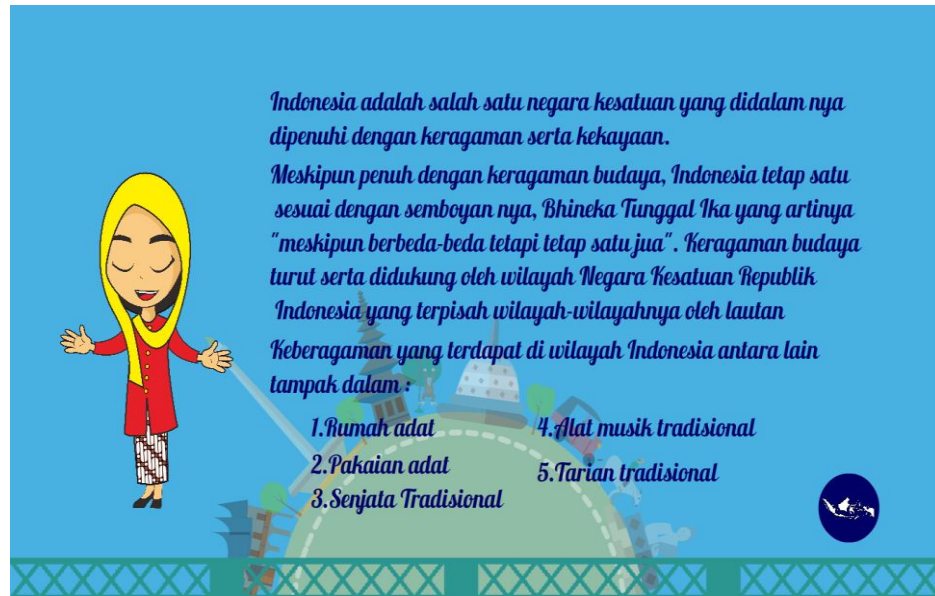
Cover media pembelajaran interaktif



Gambar tersebut merupakan tampilan awal dari media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia berbasis *macromedia flash* kelas V SD/MI yang disertai dengan audio musik atau *backsound* dengan instrument lagu nasional “Satu Nusa dan Satu Bangsa”, beserta gambar-gambar animasi. Pada gambar tersebut terdapat tombol “mulai” yang akan memlanjutkan ke halaman berikut nya. Berisi sekilas materi pembuka, animasi 34 wilayah yang terdapat di Indonesia, tujuan pembelajaran, kata pengantar, quis (soal-soal evaluasi), profil pengembang, tombol “keluar” (tombol untuk mengakhiri pembelajaran pada media), tombol “<” pada pojok kiri atas apabila di klik akan masuk ke halaman sebelumnya, dan tombol peta pada pojok kanan bawah , tampak seperti pada gambar di bawah ini:

Gambar 14

Sekilas materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia dan Tombol Peta



Metahui sekilas materi tentang keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia, ketika sudah selesai, dapat dilanjutkan dengan meng klik tombol “peta” pada pojok kanan bawah untuk masuk ketahap selanjutnya.

Gambar 15

Tombol Peta Wilayah Indoensia



Pada tombol peta Indoenseia berisi 34 wilayah yang terdapat di Indonesia, dimana pada masing-masing wilayah apabila di “klik” pada salah satu daerah, akan menampilkan 5 keragaman yang terdapat di daerah tersebut, diantaranya rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, senjata tradisional, serta tarian tradisional. Seperti gambar di bawah ini.

Gambar 16

Contoh keragaman daerah Nanggroe Aceh Darussalam

Nanggroe Aceh Darussalam











Pidie

Pakaian untuk pria disebut baju Linto Baro, sedangkan pakaian untuk wanita disebut baju Daro Baro. Dahulunya, pakaian ini hanya digunakan oleh para sultan dan pembesar kerajaan, namun sekarang keduanya lebih sering dipakai oleh para pengantin.

Nanggroe Aceh Darussalam











Aceh

Ciri khas rumah aceh adalah mempunyai tangga didepan rumah yang digunakan sebagai jalan masuk kedalam rumah. Pada umumnya rumah ini mempunyai jumlah anak tangga yang ganjil.

Nanggroe Aceh Darussalam



Tari seudati adalah tari tradisional berasal dari Nanggroe Aceh Darussalam, tari ini pertamanya ialah tarian yang berada di negri arab dengan latar belakang beragama Islam.

Seudati



Nanggroe Aceh Darussalam



Senjata tradisional ini telah ada semenjak masa Kesultanan Aceh pada kepemimpinan sultan pertamanya yakni Sultan Ali Mughayat Syah. Dahulunya rencong digunakan sebagai alat perlindungan diri bagi para pria bangsawan.

Rencong





Gambar 17

Tombol Tujuan Pembelajaran



Gambar 18

Tombol Kata Pengantar



Pengguna media ini dapat mengukur kemampuan nya dengan menekan tombol pada menu “*quis*” yang berisi soal-soal evaluasi dari materi yang telah dipelajari sebelumnya, seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 19

Tombol menu Kuis



Tombol menu selanjutnya ialah menu profil dan *quit*, dimana menu profil ini berisi biodata pengembang produk media pembelajaran interaktif keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia dan menu *quit* adalah tombol menu untuk mengakhiri pembelajaran jika sudah selesai digunakan.

Gambar 20

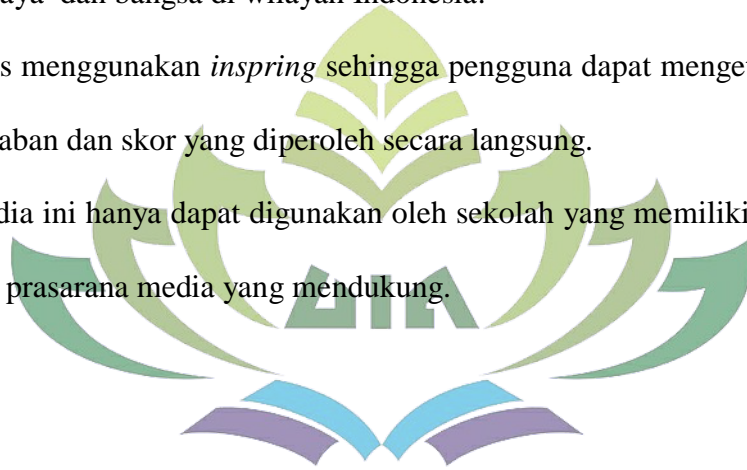
Tombol menu profil dan *quit*



Dengan demikian, media ini dapat membantu pendidik dan peserta didik di kelas V MIN 10 Bandar Lampung SDN 1 Rawa Laut untuk mempelajari materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia. Kelebihan dari media

pembelajaran interaktif keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* ini antara lain:

- a. Mudah digunakan untuk belajar bagi pendidik maupun peserta didik kelas V SD/MI, baik secara individu maupun bersama-sama.
- b. Bersifat portabel yaitu dapat dipelajari dimanapun pengguna berada.
- c. Dilengkapi dengan gambar-gambar animasi, audio, teks, dan tombol-tombol interaktif yang di dalamnya berisi penjelasan mengenai materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia.
- d. Quis menggunakan *inspring* sehingga pengguna dapat mengetahui kebenaran jawaban dan skor yang diperoleh secara langsung.
- e. Media ini hanya dapat digunakan oleh sekolah yang memiliki fasilitas sarana dan prasarana media yang mendukung.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Langkah yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif ini yaitu; 1) menentukan aplikasi utama yang digunakan yaitu *macromedia flash*; 2) memilih bantuan software lain sebagai aplikasi edit pendukung seperti, *adobe photoshop* yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana sampai dengan yang sulit, *audiocity* yang digunakan untuk merekam suara atau memberikan efek khusus pada suara, memotong, memperbanyak, menyatukan track satu dengan yang lain, *coreldraw* yang digunakan untuk mengolah gambar, mengkolaborasi antara tulisan dengan gambar, serta membuat gambar ilustrasi dan sebagainya; 3) menetapkan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media; 4) membuat rancangan media atau desain; 5) mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti gambar animasi, audio, dan memilih warna-warna yang akan digunakan; 6) menentukan struktur pembuatan media; 7) pembuatan media; 8) produk media selesai. Respon peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut (skala kecil) dan MIN 10 Bandar Lampung (skala besar), terhadap media pembelajaran interaktif pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia berbasis *macromedia flash* yaitu mendapatkan hasil dengan persentase skor 93,06 % dan 95,3 % dengan kriteria sangat layak. Kemudian respon pendidik kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 10 Bandar

Lampung terhadap media pembelajaran keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* yaitu mendapatkan hasil 93,48 % dengan kriteria sangat layak dan menurut pendidik, media pembelajaran interaktif keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *macromedia flash* ini secara keseluruhan sudah sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah harus memiliki sarana dan prasarana yang mendukung adanya media yang berbasis teknologi.
2. Pendidik harus lebih mampu lagi memahami perkembangan teknologi di dunia pendidikan yang dapat diperoleh dari internet di era modern ini agar, pendidik dapat mengenalkan pembelajaran kepada peserta didik yang lebih bagus dan lebih baik lagi dari produk ini.
3. Pendidik harus bisa mengembangkan media berbasis teknologi seperti *software macromedia flash* dengan mata pelajaran dan materi yang berbeda agar pendidik dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Tidak hanya dengan *macromedia flash*, pendidik juga bisa menggunakan dengan software yang lain.
5. Dalam pembuatan produk media pembelajaran dengan *macromedia flash* ini memerlukan waktu yang cukup lama dan memiliki banyak kesulitan, sebaiknya didampingi oleh tenaga ahli di bidang *macromedia flash*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ali Muhson. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Riset*, Vol. 2 No. 1, Januari 2014.
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Arham bin Ahmad Yasin. *Alquran dan Terjemahannya*. Jakarta: Hilal Media, 2014.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Bobby Syefrinando. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Proffesional 8*. *Jurnal Ijer*, Vol. 1 No.2, Juli 2016.
- Chairul Anwar. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka-Press, 2014.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2015.
- Dewi Kurniawati. Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan *Flash Card*. *Jurnal Terampil*, Vol.1 No.1, Juni 2014.
- Dina Utami. Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol.7 No.1, Mei 2015.
- Dody Suryo Hartono dan Daniel Rudjiono. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *Theme I Have a Pet* Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. *Jurnal Pixel*, Vol.8 No.1, April 2015.
- Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2016.
- Henri Guntur Tarigan. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2015.
- Heru Ismanto. Pembuatan Alat Bantu Ajar Bahasa Inggris Pada TK Okki Internasional Menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*. *Jurnal Ilmiah Mustek Anim*, Vol. 1 No. 1, April 2013.
- I Nyoman Mardika. Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. *Jurnal Donggala*, Vol.3 No.2, Maret 2013.

Linda Kartika Sari dan Dimas Sasongko. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Seminar Riset Unggulan*, Vol.1 No.1, Maret 2015.

Mustofa Bisri. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu, 2015.

Mutiara O Panjaitan. Penilaian Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.16 No.3, Mei 2015.

Nunu Mahnun. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasi nya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol.37 No.1, Januari-Juni 2015.

Rusman dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*: Edisi Kedua Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan. *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013.

Wanda Ramansyah. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol.1 No.1, November 2014.

Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013.

Yusufhadi Miarso. *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan*. Jakarta: Predana Media Grup, 2014.

Foto Dokumentasi Peneliti di SDN 1 Rawa Laut dan MIN 10 Bandar Lampung.



Foto 1: Peneliti berfoto bersama Kepala Sekolah SDN 1 Rawa Laut yaitu Ibu Dentiana, M,Pd. Setelah meminta izin untuk melakukan penelitian.



Foto 2: Peneliti berfoto bersama Kepala Madrasah MIN 10 Bandar Lampung yaitu Ibu Salmah, S.Pd., M.M. Setelah meminta izin untuk melakukan penelitian.